

夏の新作真っ盛り! ファイティングバイパースにペプシマン登場!!



平成2年6月16日第三種郵便物認可
1996年8月9日発行
(毎月第2、4金曜日発行)
第12巻13号通巻147号

SOFT
BANK

540 YEN

©セガ・エンタープライゼス

SEGA セガサターンマガジン SATURN MAGAZINE

1996
8/9
Vol.13

バーチャファイター3、
画面写真大公開!!

特報!!

ファイティングバイパース
バーチャコップ2
バーチャファイターキッズ
ナイツ
エネミーゼロ

リアルバウト餓狼伝説
ラングリッサーⅢ

機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー
クインテット、サターンに参入!

セガサターン最新ソフト満載!

同級生~if~/サクラ大戦

アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN

ダークセイバー/伝説のオウガバトル

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

ナイトウールス#1“闇の扉”

セガサターンCOMPLETE GUIDE!

ときめきメモリアル~forever with you~

サターンボンバーマン/餓狼伝説3

時空探偵DD~幻のローレライ~

SPECIAL企画!
この夏サターンは燃えているか!?
サターンを熱くする2大対談

AM2研 鈴木 裕 × カプコン 船水紀孝
セガ 岡村秀樹 × バドソン 藤原茂樹
前田雅尚 猪狩 寛

ファインプレー、いかがですか。



ここが違う、新しくなった
クレイテストナイン™'96

実名で登場する選手は、1チームあたり大幅アップの32人。福岡チームや神宮球場など11球場の特色もリアルに再現する。さらに雨天コートやケガによる欠場までアリというディテールの細かさ。そのうえ、チームエディットに新要素「キーワードシステム」を採用。自分好みのオリジナリティあふれるチームを作成することが可能になった。また、ペナントレースでの成績に応じてリアルタイムに能力値が変化していく可変性パラメータで、さながら名監督のように選手を育てる感覚が味わえる。役者が揃い、舞台も整い、あとはベストを尽くすだけ。

GREATEST
NINE '96™

クレイテストナイン™'96
新発売 5,800円



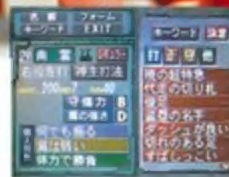
©日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム・SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995/1996

株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (祝・休業日)

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

セガエンターテインメントユニバース <http://www.sega.co.jp>

セガのゲームやテーマパークの最新情報を満載した SEGA ENTERPRISES, LTD. のホームページです。

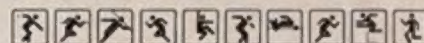




お連れしましょう、陸上競技の頂点へ。



お待たせしました。今までなかった、陸上競技スポーツゲームの決定版、「デカスリート」がついに誕生。それは、たった一人で100m走や円盤投げ、棒高跳びなど10種目の得点を競い合う超ハードなスポーツだ。ボタン連打とタイミングのシンプルな操作で、2人プレイでは白熱した対戦を、1人プレイではワールドレコードの更新に挑戦できる。8カ国の選手たちが華麗に競い合う様は、3Dゲームの迫力のカメラアングルで演出。記録更新時やファール判定ではリプレイ画面も駆使する。さあ、この過酷なスポーツを制して、陸の上の王者となれるか。急げ、世界の頂点へ。



デカスリート
新発売 5,800円

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996.



か は な せ ない！
SEGA SATURN



希望小売価格
20,000円(税別)

25
もうすぐ

サタボン ついに登場!

●ワイドモードでひろびろプレイ!

●みそボン健在!

●真の実力者はダレだ?
リーグ戦で王者決定だ!

●バトルモードでは、新しいアイテムが続々登場!
バトルはさらにエキサイト!

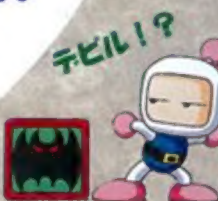
●勝利者は、ボンバーキャッチャーでアイテム取得。
中にはとんでもないものも...



BATTLE
GAME



▲「合体アイテム」を取って、他のプレイヤーに接触すると、一定時間、合体するぞ!



▲「デビルアイテム」はプレイヤー全員がマヒ状態になるぞ!

10人同時 一気にパワーアップ

好評発売中

希望小売価格 6,800円(税別)

※「マスターゲーム(段位認定モード)」についてくわしく知りたい人は ゲーム・オン! (8月3日号) を見てね!

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア、および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびセガ・エンタープライゼスの登録商標であり、SEGA SATURNの名称、ソフトウェアの表示方法とその表示を承認したものです。

©1995 HUDSON SOFT

ユーモア
ネットワーク
会員募集中!!

雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい
入会ご希望の方は、下記までお問い合わせください。
ハドソンユーモアネットワーク事務局
〒174-91 東京都板橋北郵便局20号 ☎03-3293-2933(9:00~18:00)

ユーモア
アクセス

新情報満載の、新テレフォンサービス!
■札 幌/011-814-9900 ■東 京/03-3260-9901
■名古屋/052-586-9900 ■大 阪/06-251-9900
■福 岡/092-713-9900



さん か バトルに参加できる10キャラを一挙紹介!



ハニーちゃん

只多売出し中! ハドソンのニューヒロイン。我々がハニーここに参上! 防衛に徹してスキを窺う。



白ボンバーマンのよき友、そしてライバルでもある。能力は白ボンに匹敵する強さを誇る!

白ボンバーマン



小鉄

ハニーちゃんの一掃弟子! それがおいさだ、小鉄をよろしく! 攻撃のバリエーションが結構多いぞ。

コイツに爆弾持たせたら、下えらい事になりかねない! 風変わりな気まぐれ戦法でかき回す?

原人



「ド派手な事に目がないオレ様が黙っているわけねえだろ!」と、攻撃もずいぶん派手そうだし!

カブキ団十郎



「天外魔境シリーズ」から紅一点の登場だ。心優しい納ちゃんは、アイテム集めが大好きなのだ。

納



白ボンバーマン

平和を守るため、日夜戦う主人公。攻守のバランスがとれていて、総合力は高い。

あの高橋名人がボンバーワールドに参入! アイテムを集めて、着実な戦法を得意とする。

高橋名人



戦国祀丸

「天外魔境II」の主人公。今回は剣を操弾に持ちかえて、ボンバーバトルに参加した!

ミロン

ファンタジーの世界から、舞台をボンバーワールドに移して大騒動! 動きが素早く地盤を上手く避ける。

プレイの大迫力 アップしたバトルモード

キャラクター独自の
プレイスタイル!



各ゲームの選定の決定権が自由に。シューティングゲームの仲間などにも大活躍。

価格小売価格 ¥2,480円 (税別)

サターン本体に接続するだけで最大4人(2台使用により12人)までの同時・同時プレイを可能にするマルチタップ。

価格小売価格 ¥3,480円 (税別)

サターン爆裂グッズ

ダブル
さらにWチャンス!!

「サターンランド」の最速にほめてのサターン。さらに最速で「サターン」オリジナルグッズをプレゼント!

さらにWチャンス!!

「サターンランド」の最速にほめてのサターン。さらに最速で「サターン」オリジナルグッズをプレゼント!

さらにWチャンス!!

「サターンランド」の最速にほめてのサターン。さらに最速で「サターン」オリジナルグッズをプレゼント!

応募の要り

●パッケージに同封されている「サターン爆裂グッズ」の応募券を応募はがきに入れて応募してください。

●応募の要り。氏名、年齢、生年月日を明記の上「サターン」爆裂グッズプレゼントキャンペーン事務局へ送付してください。

●応募期限 8月31日(土) (当日消印有効)

●サターン爆裂グッズの抽選は抽選機にて行われ、抽選結果は「サターン」爆裂グッズプレゼントキャンペーン事務局へ送付してください。

●抽選結果 03-3467-1160まで

●抽選結果は抽選機にて行われ、抽選結果は「サターン」爆裂グッズプレゼントキャンペーン事務局へ送付してください。

●抽選結果は抽選機にて行われ、抽選結果は「サターン」爆裂グッズプレゼントキャンペーン事務局へ送付してください。

東京ゲームショウ'96

1996年8月22日(木)~24日(土)

●入場券: 一般1,000円(800円) 小学生 500円(400円) ※ () 内は前売価格です。

●会場: 東京ビッグサイト(東京都江東区有明)

●主催: CEESA (コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会)

●協賛: 東京ゲームショウ、ファミリーマート店舗及び、JFE日本みどりの窓口、びゅうプラザにて前売券好評発売中!



HUDSON®

ゲームの情報がいっぱい!

HUDSON HOME PAGE <http://www.hudson.co.jp/>

ハニーちゃんのインターネット <http://honey.hudson.co.jp/>

Hyper Fun Club
はにゅ



東京に敵のいないアナタへ

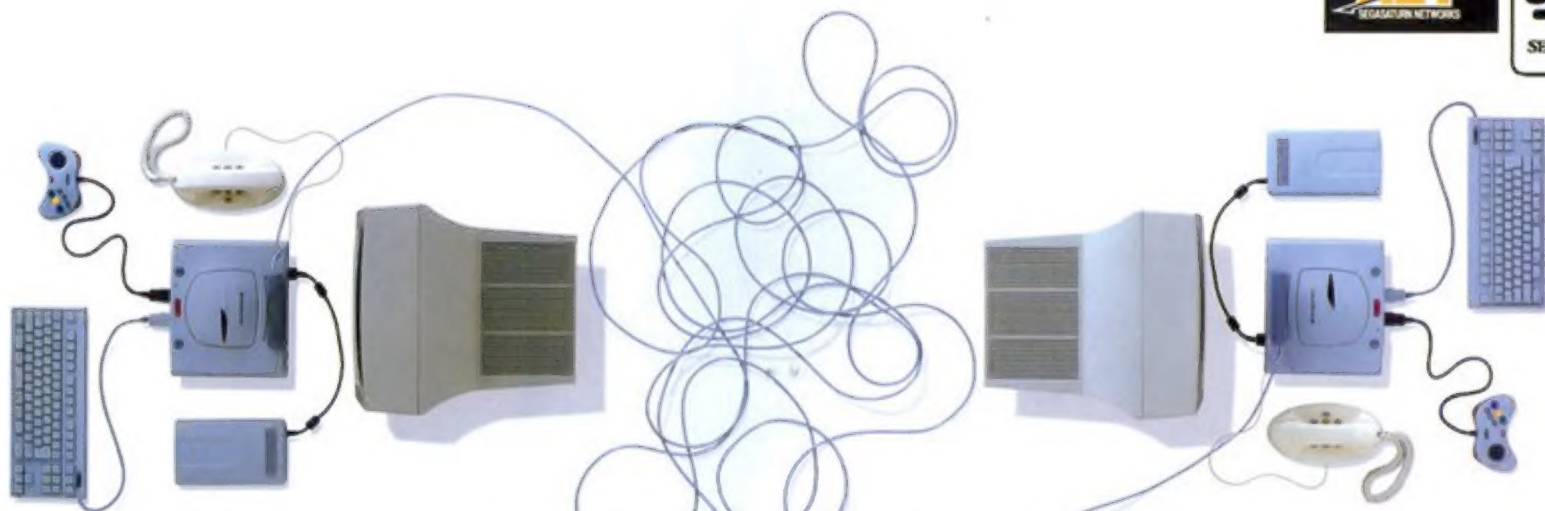
バトルしませんか。

・・・大阪にもう敵のいないワタシ

セガエンターテインメント

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 セガネットサポートセンター
TEL 0120-310275 受付時間 月～金 10:00～17:00 (祝日を除く)

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



セガサターンモデムが可能にした新たな世界。



バーチャファイター リミックス
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993, 1996.

「セガサターン ネットワークス」お楽しみのひとつは、家庭用32ビット機では世界初の通信対戦ゲーム「XBAND」。自宅にしながら全国の強者を相手に気軽にバトルできるから、毎日が「武者修業の旅」状態。見ず知らずの強敵を相手に、今夜も手に汗にぎるバトルが始まる…。しかもメールも送れるから、対戦後にお互いを称えるメッセージを交換するなんてこともOK。通信対戦ゲームソフト第一弾は「バーチャファイター リミックス」。今後は「セガラリー・チャンピオンシップ」「デイトナUSA リミックス」「電腦戦機バーチャロン」などが続々と登場の予定。腕をみがいて待つべし！



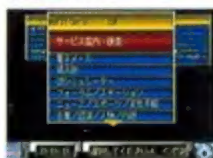
電腦戦機バーチャロン
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995.



セガラリー・チャンピオンシップ
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995.



©Apix Corporation, 1996.
All right reserved.



©1996 Fujitsu Limited

世界中がハマったインターネットも「セガサターン ネットワークス」なら簡単に接続。面倒な手続きなしに、その日からアクセスできるうえ、データ転送時間の短縮により快適なネットサーフィンが思いのままに！さらに、日本で最大規模のパソコン通信ネット局「ニフティサーブ」へのアクセスもOK。面倒な設定作業も簡単化し、ポケベル感覚でパソコン通信が楽しめる。様々な情報提供はもちろんのこと、同じ趣味の仲間たちとの意見交換や電子メールなどなど。コミュニケーションの輪がめいっぱい広がるぞ！

セガ
エンターテイメント
ユニバース

<http://www.sega.co.jp>

<http://www.sega.highway.or.jp> (ミラーサーバー)

セガのゲームやテーマパークの最新情報を満載したSEGA ENTERPRISES, LTD. のホームページです

7月27日発売 14,800円

- セガサターンモデム [アナログ回線専用]
- ・通信対戦用「バーチャファイター リミックス」(CD-ROM) ※XBANDサービス開始時期は8月末日を予定
- ・セガサターン インターネット (CD-ROM)
- ・パッドニフティ (CD-ROM)
- ・ニフティイントロバック ※1
- ・モジュラーコード (5m)



別売

- セガサターンフロッピーディスクドライブ (9,800円)
- セガサターンキーボード (7,800円)
- ・ハビタットII (CD-ROM)
- セガサターンメディアカード (2,000円) ※2

※1 入金専用ナンバーとニフティ使用料1,000円分の無料サービス券です。

※2 XBAND専用ICカードです。



希望小売価格
20,000円(税別)

セガ はなせない！
SEGA SATURN™

●表示価格は消費税込みのメーカー希望小売価格です

サターンがあれば

通信対戦ゲームも、
インターネットも、
ニフティサーブも、

14,800円 で、できる。

SEGA™

セガで出来ること。

私は負けない。
セガ↑

徹夜で働いたことがあります。
深夜のコンビニで夜食を買いま
す。最近はお腹がちよつと気にな
りだしました。たまに愚痴をこ
ぼしたりします。キレイことは言
いたくありません。キツイときは
はキツイ顔をします。ウレシイ
ときはウレシイ顔をします。あ
なたがテレビゲームを創ってい
るのはナゼですか？ あなたが
テレビゲームを創りつづけるの
はナゼですか？「好きだから」
だけではない、何かがあるはず
です。あなたの目指しているもの
は何ですか？ もしあなたが現
在の環境に縛られているなら、
もしあなたが自分の能力を、可
能性を信じているなら、セガの
ドアをノックして下さい。

この広告は(株)セガ・エンタープライゼスの求人広告です。 電話>03-5736-7100

業務⇒セガサターン用ゲームの企画、開発
職種⇒企画、デザイナー、プログラマー、サウン
ドプログラマー 資格⇒ゲーム制作経験者のみ
勤務地⇒東京都大田区羽田 勤務時間⇒フレ
クスタイム制 コアタイム10:00~15:00(標
準労働時間7時間50分) 待遇⇒当社規程により

高給優遇。エキスパート社員、ミリオンセラーブ
ログラム、他。※詳しくは面接時にご相談下さい。
応募⇒希望する職種を明記の上、履歴書(写貼)、
職務経歴書(書式自由)、企画、デザイナー希望
の方は、作品のコピーを同封して下記宛にご郵送
ください。書類選考の上ご連絡申し上げます。

※提出書類は返却できません。作品のコピーを郵
送される方はご注意ください。 ※応募の秘密は厳
守いたします。 採用連絡先⇒〒144 東京都
大田区羽田1-2-12 株式会社セガ・エンタープ
ライゼス 人材開発部 採用7係
電話03-5736-7100

この先には何があるんだろう。誰よりも早く見たい、誰よりも早く感じたい。

セガエンターテインメントユニバース <http://www.sega.co.jp>

セガのゲームやテーマパークの最新情報を満載したSEGA ENTERPRISES LTD.のホームページです



この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

セガサターン専用ソフト

Victor

トーナメント・リーダー

Tournament Leader

快適に
ショットを打てる
簡単な操作性!

トーナメント、
勝ち抜き戦、
チーム対抗戦など
多彩なプレイモード
を用意

様々な
アングルで
プレイできる
カメラ・スイッチング
機能搭載!

スーパー
ショットの感激を
何度でも味わえる
リプレイ機能
満載!

世界の著名ゴルファーが集うトーナメントで自分の腕を試せ!
ゴルフ発祥の地“スコットランド”で4つのトーナメントを勝ち抜こう! 4人までの同時プレイが可能で操作が簡単。さあ、みんなで気軽に対戦しよう!



©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1996 Victor Entertainment, Inc.

**8月23日
発売予定**
¥5,800 (予価)

<実況/コース解説>
テレビ朝日
●森下桂吉アナウンサー
●大下容子アナウンサー

奇妙奇天烈、大江戸幕末珍道中!

慶応遊撃隊 活劇編

けいおうゆうげきたい かつげきへん

★蘭末&ぼちが送る★

一獲千金大作戦

慶応特製グッズプレゼント
Dr.ボシも狙っている! 秘密のお宝大公開!

時は幕末、慶応年間...花のお江戸を舞台に
カラクリ城やお化け屋敷、水城閣など全5話。
19エリアで繰り広げられる大活劇。
蘭末ちゃんの声に菅野美穂、アニメーションは
スタジオぴえろとおなじみの顔ぶれで登場!

絶賛
発売中!
¥5,800
(税別)

A
菅野美穂ちゃん
直筆サイン色紙
40
名様

B
ゲームで使った
ムービーセル画
160
名様

C
未使用ムービーを含む
特別編集ビデオ
800
名様

D
慶応遊撃隊オリジナル
テレホンカード
1,000
名様

応募
締切
第一回締切: 終了
第二回締切: 終了
第三回締切: 96年7月31日
第四回締切: 96年8月31日

キャンペーン期間中にサターン用ソフト慶応遊撃隊 活劇編をお買い上げいただいたお客様の中から抽選で毎月500名
総計2,000名様に上記のスペシャルグッズをプレゼント! 応募方法など詳しくは商品の中の商品内をご覧ください
※アンケートはがき以外のご応募は無効となります。※当選者の発表はプレゼントの発送をもって寛大させていただきます。©1996 Victor Entertainment, Inc.

●ビクターの最新ゲームソフト Victorゲーム情報局 (テレホンサービス) TEL.03-3236-5200 ●インターネットでゲーム情報をアクセス!! <http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V.CATA/>
発売元: ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷 2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

サタマガの途中ですが、ここで、

GWでは、7月5日の第2号発売にともない、

SERIAL GAME (連載ゲーム)

蒼い水の中

システムを大幅にバージョンアップして新たに登場! 実写ムービー、スチールそしてサウンドエフェクトでリアルに楽しめるPMG (プレイング・ムービー・ゲーム)。主演の中山博子ちゃんと一緒に、スリルとサスペンスを体験しよう。

SEGASATURN MASTERPIECE COLLECTION
(セガサターン名作ソフト集)

レイヤーセクション

サターンファンなら誰でも知っている名作ソフトを
毎号1タイトル、ピックアップ。
今回は人気ダントツのあのシューティングゲームだ。

© TAITO CORP. 1995



SERIAL GAME (連載ゲーム)

ピピットボーイの大冒険2

単純明快で面白い、コメディタッチの3Dパズルゲーム、第2弾。
創刊号ではハマッてしまって睡眠不足のゲーマーが続出。

INFORMATION (インフォメーション)

セガサターン専用ソフトNiGHTS

サターンソフトの紹介をはじめ、
映画や音楽などの情報満載のインフォメーションコーナー。
今回は、7月発売、期待の新ゲーム「NIGHTS」特集。

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996



ニュースをお伝えします。

そのコンテンツを発表しました。…………



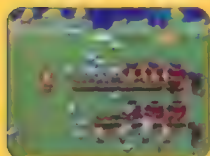
レジェンド オブ サラ part 1
© SEGA ENTERPRISES LTD. 1995, 1996

SERIAL GAME (連載ゲーム)

あのバーチャファイターがデジタル・コミックで登場!

レジェンド オブ サラ part 1

バーチャファイターファンはもちろん、
バーチャファイターの世界を体験したことのない人も、メチャメチャ楽しい



TELECOM TOWN II

INTERACTIVE ADVERTISING (広告ゲーム)

TELECOM TOWN II (提供: 日本テレコム)

ハッピーな本格シューティングゲーム。どんなにつらい毎日でも、これさえあれば幸せ



シンデレラクルージング

シンデレラ クルージング (提供: 三菱自動車)

本格4WD「チャレンジャー」誕生を記念して、あのRVの三菱自動車からカーアクションゲームが登場

DIGITAL GALLERY (デジタル・ギャラリー)

有名、無名、プロ、アマ関係なしのデジタル投稿コーナー。ユーザーのデジタル作品を掲載



音楽21世紀

INFORMATION (インフォメーション)

音楽 / 21世紀の音楽を語る

泣く子も黙る、元YMOの細野晴臣氏のインタビューを中心に21世紀の音楽を展望する

映画 / ガメラ2

話題集中の「ガメラ2」この夏の公開に先がけて、おいしいところをお見せします



ショッピング

SHOPPING (ショッピング)

「新世紀エヴァンゲリオン」グッズと、他ではなかなか手に入りにくいガメラグッズをはじめ、
ゲーム関連商品など、盛りだくさんに大紹介

マガジンなのにCD-ROM。CD-ROMなのにマガジン。新しいマガジンのカタチ、
それがロムマガ。GAME-WAREは、元祖ロムマガゲームなのだ。



サターンで遊ぶ、ゲームができるゲームロムマガ。

GAME-WARE

Vol.2 絶賛発売中。1,980円

お買いもめは、お近くのセガサターンソフト販売店で。



GAME-WARE Vol.1 好評発売中。Vol.3は、10月5日発売予定。



※JVCは、日本ビクターの登録商標です。

身近になった。スマートになった。
これが、新生・Vサターン。

セガサターン
完全互換機
Vサターン

V.SATURN

RG-JX 2

(本体の標準価格はありません。)

湾岸デッドヒート
湾岸プラス
リアルアレンジ

2枚組

●6,800円(2枚組・税別) ©VICTOR COMPANY OF JAPAN LTD./PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.
96年夏発売予定 発売元:株式会社パック・イン・ビデオ

グレードアップした“湾岸プラス”に注目せよ。今度は、いま圧倒的人気の5大グラビアクイーンが助手席に。リアルさが向上したドリフト走行で、キミのドラテクを披露しよう。

※コース設定および風景は、前作「湾岸デッドヒート」と同じです。



日本国内において販売されている、
このマークを表示されたソフトウェア、
ハードウェアおよび関連機器は、
セガサターンと互換性があります。



さらなるクリア画像で
キミに迫る。



松田千恵

水戸あさひ

山崎

中島美香

井上あさ

湾岸デッドヒートをプレイすれば、現実世界の
実写シーンが、さらに高画質で楽しめる。
リアルな風景が見られる撮影風景やF1レース、
メイキングシーンなども収録されている。

楽しさ広げる、 激烈コンビだ。 今こそ、ゲットせよ。

新生・ビクターVサターンは、劇的な進化を遂げた。高性能な基本スペックは、もちろんそのまま。スマートなボディに、精悍なファントム・グレー。そして操作系は、カラフルに。しかも、本体にツインオペレーターを装着すれば、ビデオCDとフォトCDも楽しめる。MPEG対応ゲームソフトなら、その動画シーンが、よりクリアな映像で迫ってくる。サターンには、ツインオペレーター、これでキマリだ。



すべての
サターンファンに捧げる。
これが、噂の
ツインオペレーター！

Vサターン/セガサターン専用

ビデオCD&フォトCD
ツインオペレーター
RG-VC2 標準価格21,000円(税別)

ツインオペレーター
があれば、キヤルも動画も、



リアルさ断トツのドリフトで、勝利をめさせ。

新しい“湾岸”は、その名に“+（プラス）リアルアレンジ”を掲げるとおり、走りのリアルさを、特にドリフト走行などで徹底追求。走行スピードと遠心力の関係や、タイヤのグリップ力と路面の摩擦との関係などを、できるだけリアルに再現している。

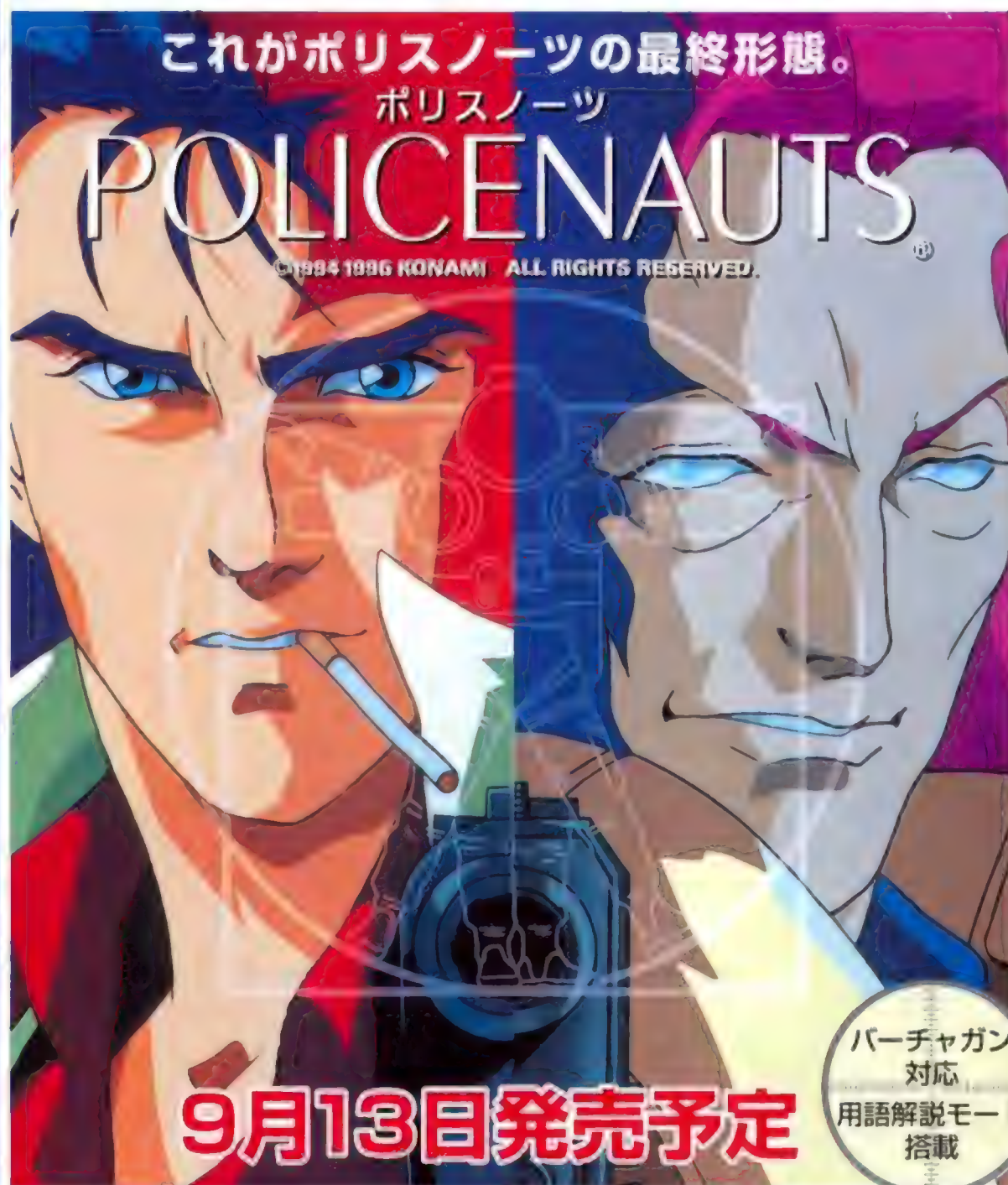


その走りはおそらく、現実の走行感覚にも匹敵する、迫真と興奮の連続。舞台となる高速湾岸線は、実写さながらの迫力。視界は、搭乗・後方・望遠の3ポイントから選択できる。友達とふたりで熱くなれる2P対戦モードも設定。この走りは、必ずやキミをとりこにする。いまこそ、全身で受けとめてほしい。



'96 SUMMER, KONAMI SEGA SAT

迫力のインタラクティブシネマ。



これがポリスノーツの最終形態。

ポリスノーツ

POLICENAUTS

©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

9月13日発売予定

バーチャガン
対応

用語解説モード
搭載

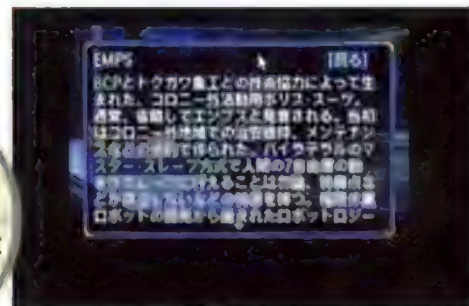
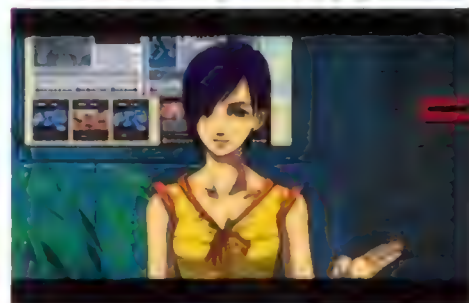
CD3枚組の大容量である
ポリスノーツがSS版で登場。

ここは2040年、オールドL.A. (オールド・ロサンジェルス)。あなたは探偵ジョナサン・イングラムとなって、別れた妻、ロレインからの依頼である「北条ケンゾウ」失踪の捜査を始める。——PS版で大ヒットしたインタラクティブシネマが、SS版に待望の登場。これがスタッフの総力を結集したポリスノーツの最終形態だ。

初回プレス特典！

- 特製パッケージ
- 豪華写真集付
- バーチャガン用デカール
- パワーメモリー用シール

メーカー
希望小売価格 **6,800円(税別)**



画面は開発中のものです。

特製ポリスノーツジャンパーが100名様に当たる！

セガサターン版「ポリスノーツ」をお買い上げの方の中から、抽選で100名様に特製ポリスノーツジャンパーをプレゼントします。

※くわしくは商品に入っている応募要項をご覧ください。

インタラクティブシネマ

コナミ株式会社

本社 / 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店 / 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 / 〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店 / 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

札幌営業所 / 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所 / 〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所 / 〒920 石川県金沢市尾山町2-17

広島営業所 / 〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所 / 〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所 / 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

URN SOFT LINE-UP!

待望のサターン版、ただ今絶賛発売中です。

サターンでときめき はじめてます。



ときめき メモリアル 好評発売中

forever with you™

デラックス版・スペシャル版
同時発売!



デラックス版

- 「ときめきキャラクターカード」付
(12種購入しています。)

メーカー希望小売価格 6,800円(税別)



スペシャル版

- 特製透明バインダー型ケース
- オリジナルカラーのパワーメモリー付メーカー

希望小売価格 9,800円(税別)

ときめきメモリアル
ファンのための

コナミ
オフィシャル
ガイド

好評発売中!

恋愛シミュレーション

キャラも中身も充実のバズルゲーム。

ねえ、私たちと「対戦はするたま」しよう。



「ときめきメモリアル」の女の子たちが総出演する「対戦はするたま」が、アーケード版をパワーアップしてついに登場! 連鎖連鎖の手に汗にきくバズルゲーム。さあ、キミはどの娘と対戦する?

ときめき メモリアル 対戦はするたま

プレイステーション版
同時発売

9月27日発売予定

予価5,800円(税別)

パズルゲーム

人気ソフトラインナップ



スナッチャー

5,800円



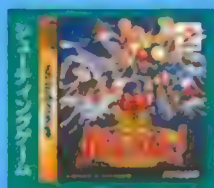
グラディウス
DELUXE PACK

5,800円



ちびまる子ちゃんの対戦はするたま

5,800円



幽霊バロディウス
DELUXE PACK

5,800円



スーパーマリオRPG

5,800円



出だなツインビーサッポロ!

5,800円



永遠の人

5,300円

絶賛
発売中!

※価格は全てメーカー希望小売価格(税別)です

大好評につき

コナミセガサターン用ソフト ゲット・ザ・ソフト キャンペーン継続決定!

スクラッチカードで
コナミ・セガサターン用ソフトを当てよう!

キャンペーン期間: 平成8年9月30日まで(当日消印有効)

- 賞 1枚で、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 賞 2枚そろえば、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 賞 2枚そろえば、コナミ・セガサターングッズプレゼントに応募できます。

(コナミ・セガサターングッズは毎月抽選で500名様に当たり、その抽選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。)

※締切日が平成8年3月31日となっているスクラッチカードも継続して使用できます。



伝説のオウガバトル

Ogre Battle

Ogre Battle Saga

Episode Five

'The March of the Black Queen'

9月発売予定

価格 5,800円(税別)

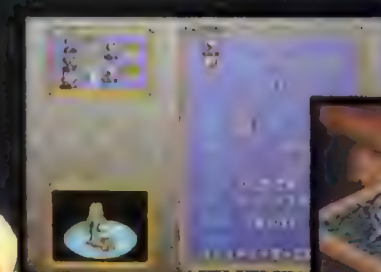
タクティクス オウガ

セガサターン版今冬発売予定!

復活が進化が。

あのめくるめく戦いの日々が、さらに鮮烈に甦る。
シミュレーションRPGの原点ともいべき名作、
「伝説のオウガバトル」、セガサターンで再び。

- 多くの人々を魅了したオリジナル版の世界観を、忠実に再現しながら、セガサターン版だけのサブシナリオの追加など、ゲームはさらに深く、広く進化。
- ハイグレードなBGM、迫力の効果音、リアルなアニメーションにより、物語の展開はさらにドラマチックに進化。
- セーブポイントの追加など操作性も向上し、プレイをナビゲートするゲーム環境はさらに直感的に、快適に進化。



伝説のオウガバトル セガサターン版ついに誕生!

96年新スケジュール対応! あのヒット競馬SLGが いよいよ出走開始!!



新GI・NHKマイルC、秋華賞……
開催日程・レース名などJRA新番組表に対応!
現実の競馬界をリアルにシミュレートした
馬主の醍醐味が味わえる大ヒット競馬SLGが、
近頃、競馬ファンの間で人気の
ペーパーオーナーゲームモードも新たに採用。
さらなる興奮を呼び起こす決定版が完成!



**10/4
発売
6,800円**

競馬シミュレーションゲーム

Winning Post 2 プログラム'96
発売記念キャンペーン実施予定!
乞うご期待!!

Winning Post 2

ウイニングポスト

プログラム'96



秀吉の一大サクセスストーリーをサターンで体験!
主命を果たし、好敵手たちを打ち破り、天下をつかめ!
頼りになるのは知恵と勇気、仲間の力
秀吉の立身出世物語をコミカルタッチで描く、話劇のゲームが登場。
今秋発売予定: 7,800円

リコイションゲーム

太閤立志伝II

KOEI



幾万の民が、英傑を、歴史を変える
驚異のシリーズ最新作。他機種に先駆け今、サターンへ。



三國志V

歴史シミュレーションゲーム

時は乱世、三国の境。何人もの君主が国を興し、広大な中国大陸を統べる戦いは続く。その戦いの影で英傑を支えた者——それが、あまたの民たちだ。シリーズ最新作は、民衆にスポットをあて、また新たな物語を描き出す。新採用の陣形や、強化された担当官システム、もちろんサターンならではのオリジナル仕様も加わり、美しいグラフィックや迫力のサウンドが英傑たちの興亡史を彩る。英傑と、武将と、民たちと。胸を突く人間ドラマを、きみのサターンで。

9月27日発売
9,800円



1998年9月27日(水)～28日(木)
会場：東京ビックサイト(東京都江東区有明)



四人打ち麻雀の最高傑作が、パワーアップしてついにサターンに登場！

まさに究極、本格派。イカサマなんて一切なし！

しゃべる、怒る、笑う、置く、喜怒哀楽も3Dグラフィックで思いのまま。

敵は秀吉、ナポレオン、クレオパトラ？歴史上の有名人と夢の対局、めざすは一攫千金！

10月4日 発売予定：6,800円

麻雀大会II
Special



TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100 (パソコン専用)

■当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可していません。■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。

■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄

〒223 横浜市中区新港1-23-3 TEL.045-561-6861

物語は今、闇より姿を現す。

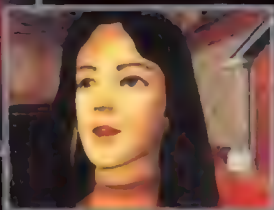
僕の名は「平」三日月、伯父から連絡が入った。
 輝の七館に眠る莫大な財宝を探し出し、
 我が一族の秘められた謎を解いてはくれまいか……?
 「もちろんやりますよ」僕は、つ返事で答えた。
 そして今、七つの館の前に立っている。
 もう後には引き返せない。
 僕は、一つ目の館の扉に、当てる手で謎を差し込んだ。

七つの秘館

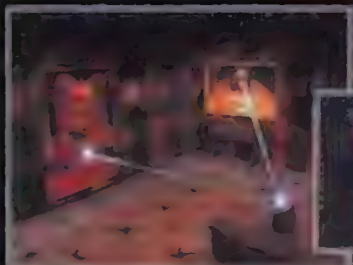
謎へフチャッゲーム



頭を揺るシャンデリア、
 驚いから騎士——
 輝の七館には、莫大な財宝と共に数え切れないほどのトリックが待ち受ける。



財宝を盗みかける3人組、
 謎の少女をはじめ多彩な登場人物が
 織りなすストーリーはスリリングに、
 そしてミステリアスに進む。



手に入れたアイテムも要注意だ。
 役に立つのか、ダメージのもとになるか——
 考えよ。それが七つの館を行くコツだ。

注目の豪華スタッフ

【脚本】志茂田景樹 【音楽】宮川 泰 【プロデューサー】シブサワ・コウ
 【キャスト】一平——堀川 光 玲奈——高瀬由加里 柊子——天野由梨
 まどか——渡辺加代 弥生——西野幸正 風谷——藤澤圭一 ナレーション 永井一郎
 【特別友情出演】徳光和夫 草野 仁 岡 高徳 ◆順不同

好評発売中
 7,800円

CD-ROM 3枚組

●七つの秘館オフィシャルガイド シブサワ・コウ監修/AB巻 定価1,800円(税別) 4-87719-367-7

KOEI人気ソフトラインナップ

女の子の人気集中!ロマンティックSLG。



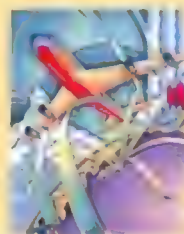
Angelique Special
 オスロファンタジー
 好評発売中:7,800円

SLGとRPGが絶妙に融合、新ドラマティック三國志。



三國志 英傑伝
 リコエーションゲーム
 好評発売中:8,800円

世界を空の架け橋で一つに!驚きのビジネスSLG。



AIR MANAGEMENT '96
 ビジネスシミュレーションゲーム
 好評発売中:8,800円

3DCGで蘇る、不朽の名作・初代「信長」。



信長の野望 リターンズ
 歴史シミュレーションゲーム
 好評発売中:5,800円



■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)
 ■当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可していません。■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
 ■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■商品名に付したISBNコードは書店へご注文の際にご利用ください。

株式会社 光栄

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861

SUNSOFT®

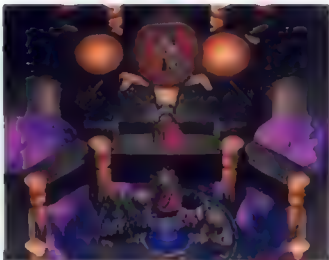


ALBERT ODYSSEY 外伝

LEGEND OF ELDEAN



天動轟来!! 其は天墮つる者なり



サンソフト公認ファンクラブ 「アクアリズム」 会員募集!!

ただ今サンソフトでは、公認ファンクラブ「アクアリズム」の会員を募集しています。
アクアリズムでは、サンソフトの最新情報が盛りだくさんの会報誌「さんそふとば〜く」を毎月発行しています。もちろん、アクアリズム会員のみの特典もついています。
入会希望の方は、下記宛先に「90円切手を6枚」同封し、住所・氏名・電話番号をご記入の上、郵送にてお申し込みください

【宛先】〒162 東京都新宿区堀場町1番3号 グロリアビル5F サン電子株式会社「アクアリズム」事務局まで

1996.夏 ON SALE

©1996 SUNSOFT

予価6,500円(税別)

★初回限定特典
卓上カレンダー
&
豪華CD-BOX仕様!!

初回出荷分には限定で、豪華CD-BOX仕様イメージイラスト入り卓上カレンダーが付いています。このチャンスに、お店へ行って予約しよう!

★ダブルチャンス

商品に入っているアンケートに答えて送ると、抽選でオリジナルテレカとテレカファイリングケースをプレゼント!! さあ頑張って、豪華賞品を当てよう!

「アルバート
オデッセイ外伝」
発売記念
キャンペーン!

サンソフト株式会社
〒460 名古屋市中区栄3-13-20 TEL(052)252-2241

サン電子株式会社
〒460 名古屋市中区栄3-13-20 TEL(052)252-2241

サン電子株式会社
〒460 名古屋市中区栄3-13-20 TEL(052)252-2241



真・女神転生
デビルサマナー

スペシャル
BOX

悪魔全書

「デビルサマナー」と「悪魔全書」の
二枚が一组になった。



セガサターン専用ソフト CD-ROM 2枚組+8cmCD
価格7,800(税別)

8月上旬発売予定

©西谷 史/シブス ©1995 1996 ATLUS.

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよい方は、*を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く



STRIKERS 1945™

ストライカーズ1945



- 跳込みの時間を感じないスムーズなゲーム展開!
- コンシューマ・オリジナルモードを仕様追加!
- 第二次世界大戦を舞台にした超硬派シューティングゲーム!
- 実在する各国の名戦闘機6機から選択!
- オプション護衛機による多彩なフォーメーション攻撃!
- 敵兵器には実戦配備されなかった超兵器が多数登場!

プレイステーション版/セガサターン版 縦スクロールシューティング

大好評発売中!

共に価格5,800円(税別) ©1995,1996 PSIKYO SALES BY ATLUS

**第二次世界大戦を舞台にした
超硬派シューティング!**

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGAの使用を許諾したものです。
"B"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

■スタッフ募集中! (職種) 1.ゲームデザイナー (企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部 TEL 03(3235)7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

ATLUS
株式会社アトラス

勝ったら、
のめるっ。

ジャッキー 12勝12杯

シュン 10勝10杯



©SEGA 1993, 1996



バーチャファイター キッズ公式飲料

sinvino®

ジャワティ

ストレート
ジャワ茶葉100%、無糖、無添加。

【必見】[ジャワティ100勝100杯の裏技]

バーチャファイター キッズ、ジャッキーで勝った瞬間から、Aボタンを押し続けてみよう。100%の確率でジャッキーがジャワティをのめるのだ。ジャッキーも大喜びだね。

大塚パレヰジ/大塚製薬



本格4人打ち

芸能人対局麻雀



フジテレビ「THE われめ DE ポン」を忠実に再現

麻雀好きなら、見ても、やっても、楽しめる「芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン」
番組と同じく、割れ目、ぶっ飛び、アリアリで10人の有名人とトーナメント対局する「大会モード」で…卓は荒れ狂う
自分の戦績で対局レベルが上下するオート難易度変化システムの「フリー対局モード」で…己を知る
芸能人同士や自分の参戦した対局をリプレイする「観戦モード」も付いて…

麻雀は知能の格闘技だ!

あの有名人と芸能界麻雀最強位に挑戦



秋元 康



浅田美代子



蛭子能収



風間杜夫



坂上 忍



清水アキラ



土橋正幸



にしきのあきら



原田大二郎



室井 滋



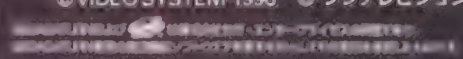
プレゼントキャンペーン実施! お買い上げの方に抽選で、セガサターン周辺機器をプレゼント!

VIDEO SYSTEM

ビデオシステム株式会社 〒600 京都市下京区中塩町東山1番地
京都市リサーチパーク サイエンスセンタービル4F 407号室
インターネットホームページアドレス <http://www.videosystem.co.jp>

10月発売予定 7,800円 (予定・税別)

© VIDEO SYSTEM 1996 © フジテレビジョン





デスクリムゾン Death Crimson

バーチャガン対応・ガンシューティング

8月9日
デビュー

プロローグ

1995年 謎の伝染病が発生、
KOT 感染症と呼ばれるその
病は、またたく間にヨーロッ
パに広まった。
10年前、18になったばかりの
越前康介（通称：コンバット越前）
は、型破りな人生と冒険を求
め、傭兵として戦場を駆け巡
った。
そのとき偶然に手に入れた
銃、「クリムゾン」と名付け
られたその銃は、10年間の戦
りから覚めたように、彼を血
塗られた運命へと導く……

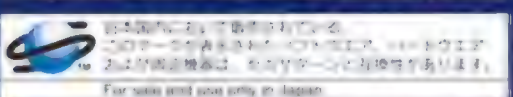


ゲームクリエイター募集！ 詳細は郵便にて下記住所まで

T-23202G

価格 5 8 0 0 円

● 本ゲームは、セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
● 本ゲームは、セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
● 本ゲームは、セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。



この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。



株式会社エコーソフトウェ
ア 552 大阪市港区弁天1丁目2番1-2513
〒552-0001 大阪府大阪市港区弁天1丁目2番1-2513



人は、
海にかえりたい。

碧い海は、
心やすらぐ
魚たちの世界。

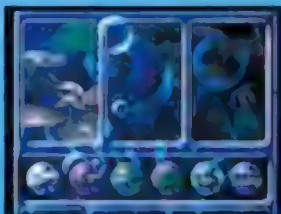
AQUA-WORLD

海美物語

サターン版

新発売
5,800円(税別)

● MERMAID ●



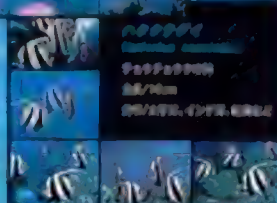
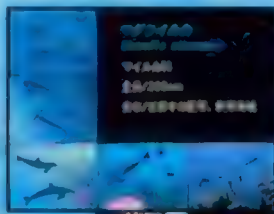
好みの魚、環境を設定して自分だけの海を作り上げて海中遊泳。群がるほかの魚たちより先に餌をとって旅を続けます。そしてその先に出会えるものは…
幻想的なアドベンチャーゲーム・モードです。

● ELECTRIC BLUE ●



全編・全種類・全場面フルポリゴンの3DCG映像によるインタラクティブ・ムービー・モードです。実写では得られない不思議な世界を好みの順番を設定して再生していきます。

● DATA FISH ●



3DCGによる19種類の魚を、どんな角度からでも、360°観察できるデジタル魚類図鑑モードです。

アクアワールド《海美物語》発売記念プレゼント実施中！

セガサターン版「AQUA-WORLD 海美物語」をお買い上げいただくと抽選で1,000名様に「海美の魚」（置物タイプ）をプレゼントします。

応募方法：商品に入っているアンケートハガキにご記入のうえ下記までお送りください。

〒111・東京都台東区蔵前2-6-4

（株）増田屋コーポレーション「AQUA-WORLD 海美物語」アンケート係

応募締切：平成8年8月31日必着

発表：当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。



デザインは変わる場合があります。



このアンケートは、セガサターン版「AQUA-WORLD 海美物語」の発売を記念して実施されています。応募は、商品に入っているアンケートハガキに記入の上、下記までお送りください。



SEGA SATURN版「AQUA-WORLD 海美物語」は、セガサターン版「AQUA-WORLD 海美物語」の発売を記念して実施されています。応募は、商品に入っているアンケートハガキに記入の上、下記までお送りください。

◆ソフトの内容及び価格、発売日などは改良の

ため変更する場合があります。

◆画面写真は開発中のものです。

©1996 MASUDAYA / ©1996 MIZUKI



MASUDAYA

〒111・東京都台東区蔵前2-6-4 ☎(03) 3841-0151 (代)



あなたのための、**あなただけのアイドル!**
そうプライベートアイドル!



それがプライベートアイドル!

TVや雑誌では

決して見ることもできないアイドルたち

セガサターンのディスクの中に

あなたからのプライベートアイドルが

アイドル disc

PRIVATE IDOL

7月26日発売

3000円(税抜)

木下 優ちゃんが7/28(日)、秋葉原ソフマップ13号店の一日店長をやります! サイン会もやりますので、みなさん優ちゃんに会いに来てね! (13:00~15:00)

木下 優
VOL.1



内山
VOL.2
美紀

8月30日
発売予定
3000円(税抜)



どっかーん!!!と



雛形あきこ

松田 千奈

木内あきら

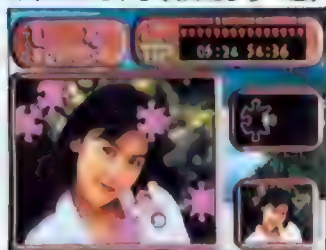
出演

この夏新発売!!!

セガサターン・モーションパズル

ボディスペシャル264

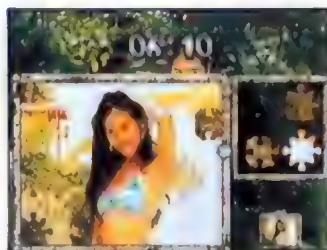
6,800円(税別予定)



ムービーパズル



対戦パズル



パズルクラブ

anomani
GAMES

セガサターンはセガの登録商標です。ゲームソフトは
セガサターン専用ソフトです。互換性はありません。

SEGA SATURNはセガの登録商標です。ゲームソフトはセガサターン専用ソフトです。互換性はありません。

(株)セガのまん ソフトウェア事業部
〒130 東京都墨田区本所4-19-3 アサイビル7F



激突

次は、サターンをテストラクションする。



クラッシュレース

1996年8月発売予定 / ¥5,800 予価(税別)

derby



ソフトバンク株式会社 マルチメディア局

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

商品に関するお問い合わせ: 03-5642-4146(営業時間: 土日・祝日を除く 10:00~12:00 / 13:00~17:00)

ゲームソフト部門社員募集 / ●募集職種 1.広告・宣伝 2.営業 3.開発管理 ●資格 1.22~30歳位 2.実務経験2年以上 ●希望職種を明記の上、履歴書及び職務経歴書をお送り下さい。書類選考の上、面接日等詳細をご連絡致します。●送付先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 日本橋箱崎ビル ソフトバンク株式会社 人事部人事課 採用M係 TEL:03-5642-8010

Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. Copyright 1995 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and "WIPEOUT" are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved. ©SOFTBANK

SEGASATURN MAGAZINE BOOKS



© NEC Interchannel Ltd. LICENSED BY HEADROOM

誕生S パーフェクトガイド

スーパー
アイドルを
育てよう!

SEGASATURN MAGAZINE 編集部 編

伊東亜紀・藤村さおり・田中久美の3人組のアイドルのマネージャーとなって、2年間のスケジュール調整を行い、アイドル新人賞を目指す。そのシミュレーション過程を、わかりやすく、豊富なデータとともに、解説。

A5判・96ページ 定価1,100円

好評発売中!

月花霧幻譚~TORICO~ オフィシャルガイド



- ◎セガ公認の独占オフィシャルガイド
- ◎全編をフォローする完全攻略マップ
- ◎ミステリー作家竹本健治氏による書き下ろし
- ◎人気声優、子安武人氏インタビュー
- ◎ミュージシャン、野見祐二氏インタビュー



SEGASATURN MAGAZINE 編集部 編

セガサターン用アドベンチャーゲームソフト、「月花霧幻譚~TORICO~」のセガ公認の独占オフィシャルガイド。全編をフォローする完全攻略マップを掲載するほか、ミステリー作家竹本健治氏による書き下ろし短編「蝶の弔い」収録。人気声優、子安武人氏や、ミュージシャンの野見祐二氏のインタビューも掲載。

B5判・96ページ 定価1,100円

8月上旬発売予定!

© SEGA ENTERPRISES Ltd. 1996



定価は税込みです
お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 tel.03-5642-8101

**SOFT
BANK**



推薦年齡
年齡制限
18才以上





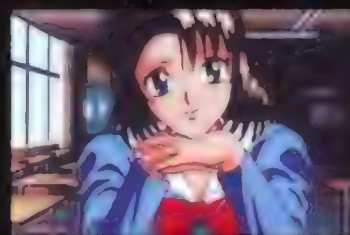
NIGHTTRUTH

Explanation of the paranormal

#01 “闇の扉”

物語は、ある少女の壮絶な“死”から始まった……。
恐怖と謎が渦巻く学園内で、
次から次と信じられない出来事が展開する。

さあ、あなたも闇の扉を勇気をもって開き、
今まで体験し得なかった未知の世界を、
少しだけ覗いてみませんか……。



※写真は関係者の写真です。実際と異なる場合もありますのでご了承ください。

豪華
声優陣



上田祐司 宮村優子 氷上恭子 かないみか 緒方恵美 若本規夫 折笠 愛

’96年8月9日発売予定 予価6,800円(税別)

.....セット内容.....

★ゲームソフトCD-ROM ●MUSIC CD

★原画&設定資料集

♪作詞・作曲・編曲 / 原田 真

♪オープニング「Love Miracle」♪エンディング「Everlasting Love」

vo / 氷上恭子

vo / 氷上恭子 (デュエット)

発売元：株式会社 ソネット・コンピュータエンタテインメント

〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード璃(タマ)2F TEL:03-5389-5120



SONNET
COMPUTER ENTERTAINMENT

SEGA SATURN

CD-ROM
デジタル写真集
のオマケ付!

Cebu Island

セブ アイランド

1996

麻雀狂時代

勝負の舞台はフィリピン・セブ島。
南国の風と共にお相手をするのは、
グラビア・Vシネマ等で活躍中の
グラビアクイーン Vシネマクイーン レースクイーン
青沼ちあさ・野本美穂・麻木杏子の3人。かなり本格的な真剣勝負で、ちょっとHなお楽しみシーン獲得をめざせ!

好評発売中!!

標準価格8,800円(税別)

推奨年齢
年齢制限
18才以上

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ビッグビル3F Tel. 011(561)1370



めざせアイドル★スター!!

夏色メモリーズ

麻雀編

9/13
発売予定
6,800円
(税別)

藤原 れい●

●関根 敏江
(RINSE)

野本 かおり●

●五十嵐 絵美
(RINSE)

山田 杏実●

フレッシュ・アイドル8人集結!

正統派2人打ち麻雀ゲーム!

夏だ!水着だ!美少女だ!

若さあふれる美少女の、さわやかな映像に、ハイレゾモードによる美少女写真を多数収録!



アイドル★スターを目指して集まった、美少女を待っていた

オーディション最終決戦! 審査方法は何と麻雀勝負! あなたは、お気に入りの美少女をアイドル★スターにすべき、他の美少女に勝ち抜かなければならない!

●小代 恵子

●遠山 かすみ

太田 優紀●

INFORMATION

●テーマソング・CDシングル
ゲームに先駆け、先行発売!

「SUMMER CHANCE!」
「夏色のメモリー」
エクセルトーン・ミュージック

歌: RINSE
8/21
発売予定

NOW PRINTING

©Shar Rock

Shar Rock

北部通信工業株式会社

〒101 東京都千代田区外神田6-11-11

お問い合わせ: Tel.03-3836-0527 (月~金/13:00~16:00)

推奨年齢
年齢制限
18才以上



このゲームは、セガ・サターン専用ソフトです。セガ・サターン以外のハードウェアでは、動作しない場合があります。

SEGA SATURNはセガの登録商標です。©1997 SEGA. All Rights Reserved. 本ソフトは、セガ・サターン専用ソフトです。セガ・サターン以外のハードウェアでは、動作しない場合があります。

求
ム

!

読
者
。

好評発売中!



電腦戦機バーチャロン
オペレーティングマニュアル

A2判ポスターつき!

AB判・200ページ/定価1,500円



誕生S
パーフェクトガイド

セガサターンマガジン編集部◎編

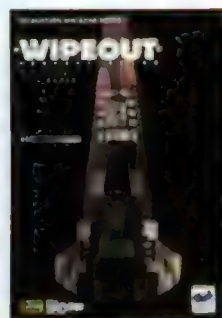
A5判・96ページ/定価1,100円



**アイドルファイト
スーチャーパイII**
OVAファンブック

株式会社ジャレコ◎監修
初版特典、豪華プレゼントつき!

A4判/定価1,800円



ワイプアウト
パーフェクトガイド

セガサターンマガジン編集部◎編

A5判・80ページ/定価980円

スーパーリアル麻雀PVI 原画&設定資料集

A4判
株式会社セタ◎監修/田中良◎画
濡れても大丈夫な、大型ピンナップつき
予価2,000円 8月下旬発売予定!

蓮華学園DX3

A5判
予価1,800円 8月下旬発売予定

アセンタンシー 公式パーフェクトガイド

A5判
定価1,800円 7月下旬発売

**ファイナルロマンス
公式設定資料集**

A4判
予価2,200円 8月下旬発売予定

鉄拳2 パーフェクトガイド

AB判
定価1,600円 8月中旬発売予定

**月花霧幻譚~TORICO~
オフィシャルガイド**

B5判
定価1,100円 8月上旬発売予定

**ファイアーエムブレム
~聖戦の系譜 スーパーガイド**

A5判
定価880円 8月上旬発売予定

**スーパーマリオ64
おたすけガイド**

A5判
予価640円 8月中旬発売予定

**ナムコミュージアム VOL.3
パーフェクトガイド**

A5判
定価980円 8月中旬発売予定

**魔応遊撃隊・活劇編
攻略&設定資料集**

B5判・サターン版CD-ROMつき
定価2,500円 8月下旬発売予定

**相沢美良アートワークス
~ギリシャ・ローマ女神**

A4判 予価2,000円 8月下旬発売予定

OverBlood オフィシャルガイド

A5判
予価1,200円 8月下旬発売予定

キュートな4人娘を
よろしくね!

スーパー リアル麻雀 PVI 原画&設定資料集

★濡れても大丈夫な
お風呂にいっしょに入れる
大型ピンナップ
付き!

株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・112ページ
予価2,000円

8月下旬
発売予定!

人気脱衣麻雀ゲーム「スーパーリアル麻雀PVI」の設定資料集。
今回もクオリティの高いアニメーションの設定原画やセルが満載。
キャラクターデザイナーである田中良が描き下ろした本書独占のイラストも多数収録。
大型ピンナップ付録や人気のプレゼントなどファン必携の豪華本! ©1996 SETA CO., LTD.

好評発売中!



スーパーリアル麻雀 PII&PIII ファンブック

株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・80ページ 定価2,000円



スーパーリアル麻雀 PIV 原画&設定資料集

株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・88ページ 定価2,000円



スーパーリアル麻雀 PV 原画&設定資料集

株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・112ページ 定価2,000円



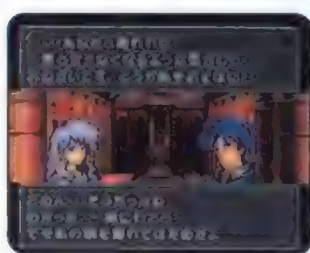
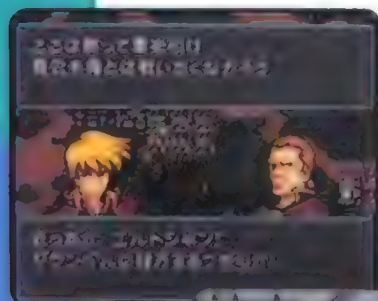
スーパーリアル麻雀 PV パラダイス ~オールスター4人打ち アンソロジーコミック

真行寺たつや/うらべ・すう/宮須弥 他著
A5判・240ページ 定価980円

8月中旬
発売予定!

ファイアーエムブレム ～聖戦の系譜 スーパーガイド

冒険企画局 著



© 1996 Nintendo

1. 盛りだくさんなキャラクターデータファイル!

プロフィール、持たせたい武器&アイテム、レベルアップのコツ、恋人候補、クラスチェンジ関連のパラメータ、最後のセリフなどを収めた、キャラクター大図鑑!

2. シグルド編、セリス編の全マップ、完全攻略!

マップごとの戦略はもちろん、仲間になるユニット、手に入るアイテム、登場する敵ユニット、会話イベント、城制圧前にすべきことなどのデータを満載!

3. 基本なくして応用はあり得ない! 戦術解説!

自軍の移動や布陣、戦闘のポイント、お金の分配、雲のテクニックなどなど、ゲーム全体にかかわる部分もバッチリ解説! はじめての人も、これで安心!

4. やっぱりデータは表形式! 豆知識もあるよ!

武器やアイテム、スキル、ユニットの成長率、闘技場などのデータは、巻末に表として掲載。さくいんも用意したので、ちょっとしたときに、すごく便利!

A5判・160ページ 定価880円

誰よりも早くマリオを解きたい君に スーパーマリオ64 おたすけガイド

驚異の新世代3Dアクションゲーム「スーパーマリオ64」。

またもやクッパにさらわれたピーチ姫を助けに、マリオが3Dの世界を駆け回る。

多彩なアクション・さまざまなテクニック・マップ攻略の手順をすべて網羅し、

さらに禁断の隠しコースとエキストラコースまで紹介する。

A5判・96ページ

予価640円

"64だから640円!"

8月中旬発売予定!



© 1996 Nintendo



定価は税込みです
お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 tel.03-5642-8101

SOFT
BANK

CONTENTS

セガサターンマガジン
1996年8月9日号 Vol.13

1996 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

P85

SPECIAL企画!

この夏サターンは燃えているか!?
サターンを熱くする2大対談

AM2研

鈴木 裕

×カプコン

船水紀孝

セガ

岡村秀樹

×ハドソン

藤原茂樹

前田雅尚

猪狩 寛

P48

特報!

クイントット、サターンに参入!

ファイティングバイパーズ

バーチャコップ2/ナイツ

重装機兵レイノス2/ラングリッサーⅢ

エネミーゼロ/リアルサウンド(仮)

ステーキスウィナー

エイリアン トリロジー/ポリスノーツ

美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役戦争Plus(仮)

リアルバウト餓狼伝説/ワールドヒーローズパーフェクト

銀河お嬢様伝説ユナSS/機動戦士ガンダム外伝I 戦艦のブルー

P198

セガAM2研EXPRESS NEO

バーチャファイターキッズ、これが第三のデュラルだ!

バーチャファイター3、
画面写真大公開!



P92 NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

紫炎龍(仮)/怪盗セイント・テール/シェルショック/麻雀大会II Special/麻雀四姉妹 若草物語
ウイニングポスト2 プログラム'96/三国志V/鋼鉄霊域(スティールダム)

P97 COMING SOON SOFT

発売目前! セガサターンソフトを大紹介!

伝説のオウガバトル/同級生~if~/ホーンテッド・カジノ/サクラ大戦
アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN/ダークセイバー/サイバードール
ときめきメモリアル対戦ばするだま/マジカルドロップ2/探偵神宮寺三郎~未完のルボ~(仮)
神秘の世界エルハザード/めざせアイドルスター★!! 夏色メモリーズ麻雀編
ギャルズパニック/ナイトウルース#1"闇の扉"/湾岸デッドヒート+リアルアレンジ
Body Special 264/マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96
ワームズ

P173 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!

ときめきメモリアル~forever with you~/サターンボンバーマン/餓狼伝説3/ロードラッシュ

P200 セガAM1研だいなまいと! &AM3研RUSH!!

ダイナマイト刑事、開発者インタビュー!

P41	LANDMARK NEWS&INFORMATION
P43	セガサターンデータステーション
P45	セガサターン読者レース
P101	Readers' Station
P106	SEGA PRESS
P108	池袋サウナのバーチャクラッシュ
P109	ワープが謎にやってきました!
P110	開け! 情報上手箱
P117	パッションラングリッサー
P118	SNK WORLD
P119	Hello!! CAPCOM
P120	SEGASATURN LICENSEE SPACE
P122	セガサターンソフトデータバンク
P126	新作ソフトスケジュール
P188	時空探偵DD~幻のローレライ~
P190	デカスリート
P192	レッドカンパニー西の市通り
P194	LUNAR EX
P196	デ・ラ・ゲームウェア
P198	セガサターン ネットワークス ラボラトリー
P219	セガサターンソフトレビュー
P224	次世代裏技リーグ
P226	CREATORS BANK
P227	読者プレゼント



CG作製:ソニックチーム(セガ・エンタープライゼス)
SEGA ENTERPRISES,LTD.1996
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

あ	アルバートオデッセイ外伝	
	LEGEND OF ELDEAN	P140、P221
	ウイニングポスト2 プログラム'96	P95
	エイリアントリロジー	P68
	エネミーゼロ	P64
か	怪盗セイント・テール	P93
	餓狼伝説3	P184
	ガンブレッド ニューヨーク	P204
	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	P82
	GALJAN(ギャルジャン)	P223
	ギャルズパニック	P165
	銀河お嬢様伝説ユナSS	P81
き	サイバードール	P150
	サクラ大戦	P136
	サターンボンバーマン	P182
	三国志V	P85
	シェルショック	P84
	紫炎龍(仮)	P82
	時空探偵DD~幻のローレライ~	P188
	重装機兵レイノス2	P61
	新型くるりんPAI	P221
	俊オ~競馬データSTABLE~	P223
	神秘の世界エルハザード	P158、P222
	鋼鉄霊域(スティールダム)	P96
	ステーキスウィナー	P67
た	ダークセイバー	P144
	タイターチェイスHQプラスS.C.I	P222
	ダイナマイト刑事	P200
	探偵神宮寺三郎~未完のルボ~(仮)	P157
	デスクリムゾン	P220
	伝説のオウガバトル	P97
	電脳戦機バーチャロン	P206
	同級生~if~	P129、P221
	ときめきメモリアル対戦ばするだま	P152
	ときめきメモリアル~forever with you~	P174
な	ナイツ	P56
は	ナイトウルース#1"闇の扉"	P162、P219
は	バーチャコップ2	P54
	バーチャファイターキッズ	P213
	バーチャファイター3	P210
	美少女戦士セーラームーンSuperS	
	真・主役争奪戦Plus(仮)	P72
	ファイティングバイバース	P49
	ホーンテッド・カジノ	P135
	Body Special 264	P168、P220
	ポリスノーツ	P70
ま	麻雀大会II Special	P94
	麻雀四姉妹 若草物語	P95
	マジカルドロップ2	P156
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーの スラムジャム'96	P170、P222
	めざせアイドルスター★!!	
	夏色メモリーズ麻雀編	P160
ら	ラストブロンクス 東京番外地	P202
	ラングリッサーIII	P62
	リアルサウンド	P66
	リアルバウト餓狼伝説	P74
	ロードラッシュ	P186
わ	ワームズ	P172
	ワールドヒーローズパーフェクト	P78、P220
	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	P166、P219



PIONEER LDC

美女います



マルチシナリオ&マルチエンディング アドベンチャーゲーム

神秘の世界エルハザード

初回限定盤 豪華BOXパッケージ仕様 8/9 ON SALE!
限定資料集付き

for SEGA SATURN. ¥6,900円(税別) / CD-ROM1枚

エルハザードの情報をインターネットで見よう!
パイオニアLDC ホームページ「八方美人」
<http://www.pioneer.co.jp/pldc/hphj.html>



夏休みの思い出はセガのテーマパークで ジョイポリス臨海副都心に誕生!

7月12日、セガの大型屋内テーマパーク「ジョイポリス」が東京・台場にオープンした。これまでのノウハウを結集した新開発のアトラクションが9機登場(全11機種)。中でも、スノーボード感覚の2人乗りライド「ハーフパイプキャニオン」(写真①)や、ボブスレーをモチーフにした通信対戦レース「パワースレ

ッド」(写真②)、そして実際は13mの高低差がその10倍に感じるという重力体感アトラクション「タイムフォール」などはおススメ。当然、セガの最新アーケードゲームもフロアにならんでいるし(写真③)、オリジナルグッズを扱う「ソニック&テイルス」(写真④)も注目。入場料は500円、年中無休(10:00~23:30)だ。

お台場の行き方はもう知ってる!?

新橋発の東京臨海新交通を使い「お台場海浜公園」駅下車2分。新木場から出ている東京臨海高速鉄道でなら「東京テレポート」駅より徒歩5分。自動車の場合は首都高速の台場、または有明ランプを出て3~4分だ。



●真説サムスピはハードを超えたストーリー

移植が決定した「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」は、TOYショーで3ハードにわたる展開が発表された。サターン版はネオジオCD版の2本のシナリオのうち「妖花艶笑之章」にオリジナル要素を加えたものと、新バージョン「魔都封滅之章」の2本を収録。ネオジオCD版の業務用スペックをほぼ完全移植、格闘ゲームに匹敵するバトルも堪能できる。



●「ときめき」の新作ジグソーパズル発売!



サターン版も大好評の「ときめきメモリアル」。オリジナルイラストによるジグソーパズルに、写真の500ピースタイプ(2,000円)や、これまでになかった細川、清川、鏡、館林の108ピース版(1,000円)が加わった。また、パソコン(Windows95)ユーザーのためのスクリーンセーバー「きらめき宝宝箱」(4,800円)も9月発売。

●ぶよ、そしてEvaのジグソーはやのまんから

人気ゲーム「ぶよぶよ」とこれまた人気アニメ「新世纪エヴァンゲリオン」のキャラクターを用いたジグソーパズルが発売されるぞ。「ぶよぶよ」は合計8種類が7月22日に、「エヴァンゲリオン」は発売中のものが3種類、第2弾が7月29日に2種類が、また「バーチャファイター」の4キャラも7月29日に発売だ。お問い合わせは、はやのまん(代表:03-3625-1146)へ。



機能で / 価格で / デザインで / こんなに豊富なサターン用コントローラー

ソフトラインナップが300本を超えたサターン。入力装置も純正のコントロールパッド(2,500円)やコードレスパッドはもちろん、ライセンスからもさまざまなタイプが発表されている。

今回、アスキーから「ファイトースティックX」の後継機が、そしてホリ電機からは1,500円という低価格のパッドが発売される。ま

た、格闘ゲームには便利なコマンド登録機能を持ったオブテックのコントローラーも好評だ。この他、セガからは新型の「バーチャスティック」(5,800円)も登場。用途や、好みのデザイン、それに予算で自分にピッタリのコントローラーを選んでみよう。でも、パッケージにサターンマークがない未承認のものには注意。

マルコンも「ナイツ」と いっしょなら2,800円



まったく新しい操作感を味わえる「マルチコントローラー」。もっと多くのユーザーに体験してほしいと、セガでは8月20日まで「セガマルチコントローラーキャンペーン」を実施。期間中、「ナイツ」を購入した場合、通常3,800円のマルチコントローラーを2,800円で買うことができる。詳しくはセガお客様相談センター(0120-012235)まで。



ホリパッドSS

ホリ/8月2日発売/1,500円

純正パッドと同じシンプルな作りだが、コストダウンによりさらに1,000円も安い。操作感も従来の「ファイティングコマンダーSS」から改善されフィット感抜群。多人数対戦用にいかが?

ファイトースティックX ZERO2

アスキー/8月9日発売/3,900円
スティック部にマイクロスイッチ採用。連射機能などは排し、格闘ゲーム専用をアピール。「サイキョーシール」と「ストZERO2」のキャラカードが付く。



SSプロコマンダー オブテック/発売中/3,680円

SS拡張メモリーパック(別売)を使えば最大128のコマンドを登録可能。その入力も、大型液晶画面で簡単だ。オート・高速・中速の連射機能、スローモーション機能も搭載。格闘モノに。

3名に
プレゼント

オブテックが「SSプロコマンダー」を抽選で3名にプレゼントしてくれる。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・職業を明記し、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社セガサターンマガジン編集部「SSプロコマンダープレゼント」係まで(8月8日の消印まで有効)。



BRAVE STORY TRF

エイベックス/1,000円

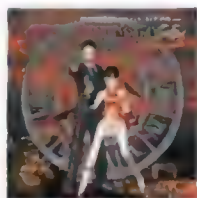


発売中

何度も耳にした「HONDAライブ・DIO」のCM曲、TRF期待の最新シングルがついに発売。この夏、話題がたえなさそうな彼女たちをチェック!!

時空探偵DD〜幻のローレライ〜 オリジナルサウンドトラック

MEMレコード/2,000円



8・21発売

待ちに待っての発売となったソフトだが、オリジナルサントラも追って登場! もう買ってプレイした人もやったことのない人もこれを聴いてDDの世界を味わおう。

マシンガンぶっ放せ-Mr.Children Bootleg- Mr. Children

トイズファクトリー/1,200円



8・8発売

6/24に発売されたアルバム「深海」が、メガヒットのミステル。早くもニューシングルをリリース、しかも3曲入っているぞ。これはお得!

スーパーリアル麻雀 PV オリジナル・ゲームサウンドトラック

ビクターエンタテインメント/2,000円



発売中

あの名作シリーズの大ヒット麻雀ゲームがサントラになって発売。もちろんOPテーマもボーカル曲も収録! 4人のかわいい女の子が歌ってくれるよ。

Pop-in Bags

トイズファクトリー/2,000円



発売中

ティーンズファッション誌で現役バリバリのモデルが繰り広げるノリまくりの音の世界。雑誌も歌も、いつもあこがれの先にいます。

誕生S~Debut~ ヴォーカル・コレクション

NECアベニュー/2,800円



発売中

ついにさおりちゃん、久美ちゃん、亜紀ちゃんが歌手デビュー!! あなたの中で育っていった彼女たちの成長ぶりを確かめてあげてね。

ときめきメモリアル piano collection

キングレコード/3,000円

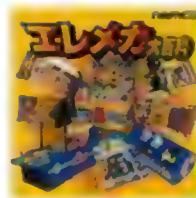


8・7発売

サターン版が発売されて間もない「ときめき」。ゲーム中に流れる音楽が、ピアノアレンジで登場。優しく耳に残っていく音、正直言っていいです、これは。

ナムコ エレメカ大百科

ビクターエンタテインメント/2,000円



発売中

ジャケット写真を見てわかるとおり、大型筐体のなつかしいものから稼働中のものまでの音楽がたくさん詰まったアルバム。今まで記憶に残っていた曲もあるかも?

DATA STATION



セガサターンマガジンデータステーション
セガ周辺のデータ関係は
コレでチェック!!

SEGA SATURN SOFT SALES

年内一気に500万台! 最新サターンソフトの売れ筋は?

ソフト売上げ

SHOP DATA

TOP10

1位 NEW SOFT **NIGHTS(ナイツ)**
セガ/96年7月5日発売/7,800円(マルコン同梱)+5,800円(ソフト単品)/ACT



13720 POINTS

新型コントローラー同梱パックはまさに即日完売状態。マルコン単品も大量入荷中だから、すぐに買うべし!

2位 NEW SOFT **月花霧幻譚~TORICO~**
セガ/96年6月28日発売/6,800円(2枚組)/ADV



3001 POINTS

1位の「ナイツ」には差をつけられたけど、久々の本格アドベンチャー。竹本健治原案だから評判はもう一歩?

3位 NEW SOFT **ストライカーズ1945**
アトラス/96年6月28日発売/5,800円/SHG



1701 POINTS

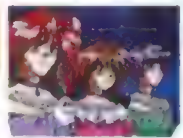
アーケードの硬派な移植ながら、派手さと痛快さが受けて好感。地道に売れてるシューティングゲームだ。

4位 NEW SOFT **誕生S~Debut~**
NECインターチャネル/96年6月28日発売/6,800円(18歳以上推奨)/SLG



1691 POINTS

知名度に反し売れ行きは予想外に低調? 評価も中堅。



5位 NEW SOFT **餓狼伝説3~遙かなる闘い~**
SNK/96年6月28日発売/6,800円/ACT

1584 POINTS

アーケードの人気に比例してやや苦戦。キャラは豊富。



6位 前回2位 **野々村病院の人々**
エルフ/96年4月26日発売/6,800円(X指定)/ADV

1258 POINTS

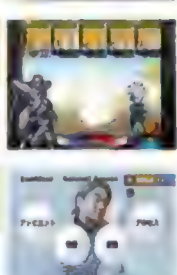
もはやロングセラーの一本。Hだけでなく内容もあるぞ。



7位 前回1位 **ドラゴンボールZ 偉大なドラゴンボール伝説**
バンダイ/96年5月31日発売/5,800円/ACT

665 POINTS

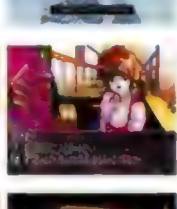
今度はTV版のGTもほしいところ? 2Pならば熱いぞ。



8位 NEW SOFT **GAME-WARE Vol.2**
ゼネラル・エンタテインメント/96年7月5日発売/1,980円/ETC

649 POINTS

雑誌感覚の最新刊。今回はVFコミックと細野氏に注目。



9位 前回4位 **きゃんきゃんバニー・ブルミール**
キッド/96年4月5日発売/5,800円(成人指定)/ADV

547 POINTS

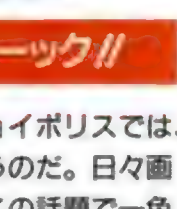
まだまだ根強く売れてます。女の子攻略は極めたかな?



10位 前回6位 **ソード&ソーサリー**
マイクロキャビン/96年5月31日発売/6,800円/RPG

523 POINTS

ルシオン見たさに買う人も。ゲームのほうは我慢我慢?



※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は6月27日~7月9日まで。★協力店 ●販店 ●品物 ●イベント ●TOYSHOP ●ヤマト屋 ●大塚J&P ●テクノランド ●ソフマップ ●シータショップ ●ノロ ●ブルート ●ラオックス ●ザ・コンピュータゲーム館 ●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

ビデオゲーム

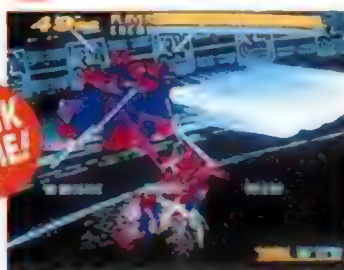
SHOP DATA

TOP5

1 バーチャファイター2



2 電腦戦機バーチャロン



最新アーケードゲームの人気度をチェック!!

各関連記事でも書いているけれど、なんと東京ジョイポリスでは、開発中の「バーチャファイター3」がもう遊べてしまうのだ。日々画面や技も変わっているそうだけど、この夏から秋はこの話題で一色になるかも。9月のAMショーでは次の世代の大物が続出しそう?

順位	名前	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター2	セガ
2	2	電腦戦機バーチャロン	セガ
3	4	ストリートファイターZERO 2	カプコン
4	3	ラストブロンクス 東京番外地	セガ
5	7	鉄拳 2	ナムコ

★調査協力店 ●サンディエスタ ●ゲームファンタジア ●赤谷店 ●六本木GIGO ●池袋GIGO ●ハセラ ●心斎橋GIGO

SEGA SATURN WANT TO CONVERT

実現するか? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望

USER DATA

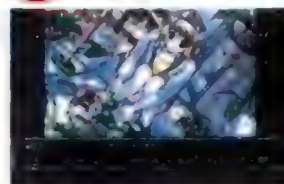
TOP 20

夏のラインナップが出そろった今、今度は何が出てくるのか気になるところだよね。今回は、アーケードで好評稼働中の「ラストブロンクス」がいきなり1位に浮上してるけど、そろそろ移植発表のされるタイトルがいろいろあるかも。目が離せないのはこれからだ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	7	ラストブロンクス東京番外地	セガ VG	78
2	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	77
3	1	バイオハザード	カプコン プレイステーション	68
4	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	56
5	3	スレイヤーズ!	バンプレスト パソコン	46
6	5	同級生 2	エルフ パソコン	32
7	8	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	30
8	10	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	25
9	16	下級生	エルフ パソコン	24
10	17	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	23

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	9	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	22
12	20	ガンブレッドNY	セガ VG	21
13	19	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ メガドライブ他	20
14	25	ナムコミュージアムシリーズ	ナムコ プレイステーション	19
15	27	レイストーム	タイトー VG	18
16	11	バーチャストライカー	セガ VG	16
17	12	サイキックフォース	タイトー VG	14
18	29	スカイターゲット	セガ VG	13
19	14	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	11
20	22	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	10

9 下級生



実現度40%(?)

13人の女の子との恋愛を満喫するエルフの最新作。大ヒット中だけに移植は高いかも。

17 サイキックフォース



実現度15%(?)

PSで発売されるタイトルの3Dサイキック対戦ゲーム。こちらはちょっと確率低そう。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

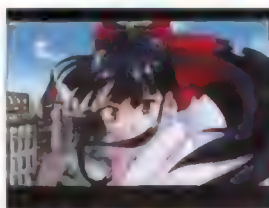
期待の新作

USER DATA

TOP 15

発表以来、前号まで1位の座にいた「電腦戦機バーチャロン」を抜いて、今号は「サクラ大戦」がついに1位に / 上位3位は、どれも僅差だから、次号以降どう順位が転ぶかは非常に興味深いところだぞ。

1位	前回 3位	サクラ大戦
----	-------	-------



414 POINTS

ついに1位を奪取!

待望の1位を初めて獲得した9月の話題作「サクラ大戦」。ヒロインとのやりとりで変化するゲーム展開は、熱くなること必至だぞ。

2位	前回 1位	電腦戦機バーチャロン
----	-------	------------



411 POINTS

夏の公開を待て!

8月の東京ゲームショーでは、遊べるバージョンも出展予定との噂のある「バーチャロン」気になる内容とデキは? しばし待て!

3位	前回 6位	E0 (エネミー・ゼロ)
----	-------	--------------



407 POINTS

驚異のムービーに注目!

サターンのムービー映像の良さを証明してくれそうな「E0」。ゲームというより、もはや映画といえそうだ。夏以降画面も出るかな。

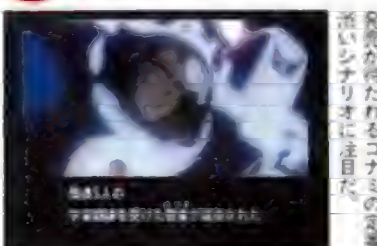
順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	2	ファイティングバイパース	セガ / 8月30日	380
5	4	バーチャコップ 2	セガ / 発売日未定	337
6	5	ストリートファイターZERO 2	カプコン / 9月14日	327
7	10	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店 / 今秋予定	260
8	9	同級生 ~if~	NECインターチャンネル / 8月9日	259
9	11	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン / 発売日未定	247
10	8	バーチャファイターキッズ	セガ / 7月26日	243
11	12	機動戦士ガンダム外伝 I 戦慄のブルー	バンダイ / 9月下旬	215
12	13	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サンソフト / 8月9日	214
13	14	ラングリッサー III	メサイヤ / 9月13日	202
14	16	ソニック・ザ・ファイターズ	セガ / 発売日未定	198
15	17	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト / 発売日未定	185

CHECK!

11 機動戦士ガンダム外伝 I 戦慄のブルー



21 ポリスノーツ



発表が待たれるコナミの定番。新しいシナリオに注目だ。

※上のデータのポイントは1112号の読者アンケートから投票数で算出したものです

読者参加型企画

セガサターン

ALL SOFT
READERS CHECK!

SEGA SATURN

読者レース

発売済みの全サターンソフトを読者のみなさんからの投票で、リアルタイムにランキングする読者レースのコーナー。ついに首位交代劇もあって、この夏は熱いぞ。

Vol.26

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの点数をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、点数をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均点数は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは8月6日、当日消印有効です)

オッズ表サターンA 7月19日現在発売済み
サターンソフト総本数: 299本

順位	前位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	100%バトル	ACT	9.8155
2	2	バーチャファイター2	ACT	9.5457
3	3	アイトル選手スーパースターズ (X指定)	TAB	9.3578
4	4	パンツァートラゲーン	SHY	9.2476
5	5	セカウリー・チャンピオンシップ	RAC	9.2247
6	6	バーチャコップ	SHY	9.1767
7	7	バーチャファイター	ACT	9.1428
8	8	レイヤー・セクション	SHY	9.1173
9	9	ヴァンパイアハンター	ACT	9.1151
10	10	ストライカー1945	SHY	9.0625
11	11	ワールド・アドバンスド大戦略-鋼鉄の戦艦-	SLG	9.0427
12	12	闘神伝士レイアース	A-RPG	9.0415
13	13	GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	SHY	9.0057
14	14	ワールド・アドバンスド大戦略-作戦ファイル-	SLG	8.9822
15	15	プリンセスメーカー	SLG	8.943
16	16	タライアス外伝	SHY	8.9269
17	17	野々村病院の人々 (X指定)	ADV	8.9184
18	18	真・女神転生 テビルサマナー	RPG	8.889
19	19	バーチャファイター リミックス	ACT	8.8811
20	20	トラゴンフォース	SLG	8.7874
21	21	パンツァートラゲーン	SHY	8.7707
22	22	タラトルピンホール-ラストグラティアーズ-	PIN	8.7404
23	23	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95 (新システム対応)	ACT	8.7277
24	24	タイタナUSA	RAC	8.6831
25	25	三國志 英雄伝	SLG	8.6666
26	26	ストリートファイターZERO	ACT	8.6643
27	27	信長の野望・天翔記	SLG	8.6509
28	28	THOR-神皇王紀伝-	A-RPG	8.6465
29	29	ビクトリーゴール91	SPT	8.6323
30	30	メタルブラック	SHY	8.6097
31	31	マスターズ 通かなるオースタ3	SPT	8.5298
32	32	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5027
33	33	スーパーリアル麻雀PV (X指定)	TAB	8.5024
34	34	グラディウス DELUXE PACK	SHY	8.4583
35	35	真・女神転生 テビルサマナー 悪魔全書	ETC	8.4433
36	36	ガンバード	SHY	8.4378
37	37	おまかせノビノビ (セイバース)	ADV	8.4166
38	38	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ~スタジアムに挑戦~	SPT	8.3778
39	39	スーパーリアル麻雀グラフィティ (X指定)	TAB	8.3562
40	40	ゆみみみくす REMIX	ADV	8.3543
41	41	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-ジャッキー・ブライト-	ETC	8.3125
42	42	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-闘神伝-	ACT	8.2857
43	43	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2841
44	44	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.2754
45	45	Jリーグ プロサッカーグラフィティをつくろう!	SLG	8.2745
46	46	1X1EYES-吸精公主-S	ADV	8.2681
47	47	極上パロティウス/ DELUXE PACK	SHY	8.2577
48	48	アイトル選手スーパースターズ リミックス (X指定)	TAB	8.244
49	49	ばくば (アニマル-世界闘争選手権-)	PUZ	8.2385
50	50	七つの秘録	ADV	8.196
51	51	ザ・ハイパーゴルフ-テビルズコース-	SPT	8.1923
52	52	2度あることはサントアル	PUZ	8.1879
53	53	卒業! ネオ・シネレーション (18歳以上推奨)	SLG	8.1804
54	54	完全中絶プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1582
55	55	メタルファイター-MIKU	ADV	8.1232
56	56	アンジェリックSpecial	SLG	8.1224
57	57	The Tower	SLG	8.104
58	58	SHINING THE SPIRITS	RAC	8.1028
59	59	金虎伝説	TAB	8.0909
60	60	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-ラウ・チェン-	ETC	8.0909
61	61	水戸黄門-風雲再起-	ACT	8.0869
62	62	F-1 Live Information	RAC	8.0678
63	63	MYST	ADV	8.0565
64	64	Wizards' Harmony	SLG	8.042
65	65	機動戦士ガンダム	SHY	8.0373
66	66	FEDA リメイク/エンブレム・オブ・ジャスティス-	A-RPG	8.0
67	67	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-バイ・チェン-	ETC	7.9852
68	68	X JAPAN Virtual Shock 99	ETC	7.9666
69	69	スーパーリアル麻雀PV (X指定)	TAB	7.9649
70	70	遊星S-Dream (18歳以上推奨)	SLG	7.9565
71	71	ザ・サート	SLG	7.9545
72	72	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-結城晶-	ETC	7.9482
73	73	アイトル選手スーパースターズ-Message for the Future-	ETC	7.9462
74	74	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-リオン・ラファール-	ETC	7.9428
75	75	プロ麻雀 極S	TAB	7.9393
76	76	クロックワーク ナイト-ペパルー・チャの冒険-上巻-	ACT	7.9333
77	77	ルンバ3世 THE MASTER FILE	ETC	7.9062
78	78	スナッチャー	ADV	7.8947
79	79	宝蔵ハンタータイム Perfect Collection (18歳以上推奨)	ETC	7.8695

◎新着超本命馬紹介 ついに「VF2」を撃墜/ 史上最高オッズで1位登場!

1着 NEW SOFT NIGHTS (ナイツ)

セガ/96・7・5
7,800円(マルコン同梱)/ACT

全投票平均点 **9.8155**

本誌の平均点 **9.66**

サターンというハードの懐の深さを認識させられる1本。とにかく背景の雰囲気があるのがすごい。それ以外にも臨場感あふれるQサウンド、懐かしさを漂わせるBGM、日差しを実感できる光源処理などによって見事な空間が作り上げられている。泣きたいくらいに背筋をゾクゾクさせる感覚は近年まれに見る傑作といえる。ソニックチームに感謝。(福島県・渡辺敦弘・22歳)ゲーム的にはソニックのノンストップ性の完成体と言えるが、そんなことよりすべてが新しい感覚で満ちており、ただただ圧倒させられる。キャラクターも日本人に親しみやすいし、ムービーもかなり突っ込んだ内容ながらセリフやテキストに頼らずに、上品な仕上がりでゲーム本編に寄与している。不満なのは限定

同梱パックの出荷の少なさ。(千葉県・吉田修治・23歳)夢の世界というテーマはまさにゲームにうってつけ。そのため、すんなりゲームにはまれるので、自然と感情移入できる。ドリーム4からエンディングにかけての演出には感動しまくり。(埼玉県・岸野文久・28歳)1つのドリームをクリアすることにタイトル画面にもどってしまっ、ストーリーの連続性を感じられない。だが、既成概念に縛られない新しいタイプのゲームと思えばそれも許せる。ボス戦など難しいところもあるけど、とにかく「飛ぶ」のが楽しいゲーム。人がやっているのを見てもおもしろそうに見えるのも、サターンにとっていいと思う。(北海道・菊地雅章・25歳)浮遊感覚は思った以上に病みつきになる。華麗なブレイを心がけるほど高得点につながるというゲームシステムにも好感が持てる。幻想的、かつ感動的な物語性、世界観、などはディズニーや宮崎アニメにも匹敵する。(東京都・本多常能・25歳)エンディングを見て涙が出て、何か優しい気持ちにさせてくれました。美しいストーリーがすごくいいです。(エンディングの歌詞をサタマガに載せてほしい)(三重県・長谷谷司・20歳)

順位	前位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
76	76	夢、言葉、希望、感動	ACT	7.8684
77	77	Dの食卓	ADV	7.8678
78	78	ウイニングポスト2	SLG	7.8484
79	79	ときめき青春クラフティ-草下の大天使たち-(X指定)	TAB	7.8333
80	80	ビクトリーゴール	SPT	7.7933
81	81	くもりPAノ	PUZ	7.7857
82	82	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.7671
83	83	三國志	SLG	7.7667
84	84	ソート&ソーサリー	RPG	7.7647
85	85	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-サラ・フライアット-	ETC	7.7578
86	86	ぶよぶよ通	PUZ	7.7547
87	87	出たなシンビーサーフ- DELUXE PACK	SHY	7.7362
88	88	珍獣まつり	TAB	7.7333
89	89	サンダーストーム&ロードフラスター	ACT	7.7058
90	90	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-ウルフ・ネークフィールド-	ETC	7.6896
91	91	DX人生ゲーム	TAB	7.6894
92	92	シムシティ2000	SLG	7.6798
93	93	リクローサーガ	RPG	7.6546
94	94	テーマパーク	SLG	7.6545
95	95	ウイニングポストEX	SLG	7.6543
96	96	RAY MAN レイマン2/エレクトーンを教える!	ACT	7.625
97	97	クロックワーク ナイト-ペパルー・チャの冒険-下巻-	ACT	7.6133
98	98	RAMPO (18歳以上推奨)	ADV	7.5931
99	99	コンラ 杉島重徳	SLG	7.5923
100	100	アイトル選手スーパースターズ (X指定)	TAB	7.5918
101	101	My Best Friends-st アントリョウ女子学園-(X指定)	PUZ	7.5882
102	102	疾風魔法大作戦	SHY	7.5882
103	103	セカ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5866
104	104	ROBO-PIT	ACT	7.5689
105	105	ウィザードリィIII & IV コンプリート	RPG	7.5555
106	106	SIDE POCKET 2-伝説のハスラー-	TAB	7.5535
107	107	水戸黄門	ACT	7.5394
108	108	上海 万里の長城	PUZ	7.5392
109	109	機動戦士ガンダム	ADV	7.5384
110	110	野良猫ワールドシリーズ-スペースボール	SPT	7.5294
111	111	キャラクシーファイター-ユニバーサル・ウォリアーズ-	ACT	7.4901
112	112	リンクル・リバー・ストーリー	A-RPG	7.4861
113	113	シーバス・フィッシング	SLG	7.4761
114	114	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.45
115	115	ドラゴンボールZ 偉大なドラゴンボール伝説	ACT	7.4461
116	116	クロックワーク ナイト-ペパルー・チャの冒険-上巻-	ACT	7.4319
117	117	エアーマネジメント96	SLG	7.4285
118	118	空想科学世界カリバーボーイ	RPG	7.4285
119	119	アイトル選手スーパースターズ Special (MA18)	TAB	7.4276
120	120	THE 野郎軍スペシャル-今号は12回戦-(18歳未満お断り)	ETC	7.421

オッズ表
サターン
A 21F注目の首位戦線
夏の切り札
「ナイツ」1位に

今年Vol.1で初登場以来、12号連続で無敵の強さを誇ってきた「VF2」を抜き、堂々1位を獲得した「ナイツ」。初登場オッズも「VF2」の初登場9.7972を抜き去る驚異的な高オッズを樹立。一部の予測を上回る非常に高いユーザー評価を得たようだ。だが、読者レースの勝負は2回目以降。瞬間風速に終わるか、真の王者となれるか、次号こそ必見だ!!

オッズ表
サターン
B 21F夏の「海岸物語」!
最下位怪談帝王
を倒し新女王に!

首位に続き、今後は最下位争いでも突然の波乱/ 最下位帝王の座を奪還してから13号連続王座にいた学校の怪談帝王が、海岸物語女王に不敵をつかれよもやの敗退。こちらでも巻き返しなるか?

【まずは前号当選者発表! 「たいつち」/ 前号でランクインしなかった月夜露の結果発表です! 「おお、そうかそうか、わしゃ何と予想しとったかの?」46番です! 「結果はどうよ」次のページを見ての通り13番です! 「……予想屋の奴は?」32番です! 「ダハハハハハ、わしの勝ちぢやの!」はい、当選者は神奈川県・北条智也くん、北海道・松田伸行くん、広島県・相沢貴子さんです!

↓オッズ表サターンB

順位	作品	ジャンル	全投票平均
135	135 日約けの悪い出でく	PUZ	7.421
136	136 GOTHIA ～天竺の騎士～	SLG	7.4166
137	137 麻呂問答集Specia (X指定)	TAB	7.4083
138	138 ブルーシード 奇稲田紀雄伝 (18歳以上推奨)	RPG	7.3886
139	139 ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3793
140	140 食鬼バウフルプロ野球 95 開幕編	SPY	7.3766
141	141 まる〜んであら	PUZ	7.375
142	142 機雷の決断	SLG	7.3636
143	143 ロードランナーレジェンダリターンズ	PUZ	7.35
144	144 ブルー・シカゴ・ブルース (18歳以上推奨)	ADV	7.3488
145	145 スチームギアマッシュ	ACT	7.34
146	146 パーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影〜	ETC	7.3214
147	147 ゲームの達人?	TAB	7.3076
148	148 きんきんぱにー・ブルミエール (成人向け)	ADV	7.2901
149	149 バトルモンスターズ (18歳以上推奨)	ACT	7.2891
150	150 アメリカ機雷ウルトライズ	QZ	7.2884
151	151 フューチャルハイトライド	A-RPG	7.2296
152	152 ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.196
153	153 ちんちんの脱走記ロジック	PUZ	7.1538
154	154 SEGA AGES VOL.1 クイズ電機がタントアール	RAC	7.1379
155	155 冒険者 (ドンパチ)	SMT	7.1142
156	156 GAME WARE VOL.1	ETC	7.1028
157	157 永遠の人	TAB	7.0851
158	158 サンダーホーク	SMT	7.081
159	159 ちびっ子ちゃん達の針仕事	PUZ	7.0666
160	160 グライアス	SMT	7.0588
161	161 ゲームの達人	TAB	7.0277
162	162 QUOVADIS (クオ・ヴァディス)	SLG	6.9609
163	163 機雷兵器アスタル	ACT	6.9562
164	164 海軍大戦争	SMT	6.923
165	165 地味な男	TAB	6.8953
166	166 とまめと麻呂パラダイス〜夢のてんぱいビート〜 (X指定)	TAB	6.8552
167	167 闘神伝S	ACT	6.8527
168	168 ロックマンX	ACT	6.8055
169	169 テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPY	6.8053
170	170 パーチャルオープンテニス	SPT	6.7857
171	171 シャイニング・ウィズダム	A-RPG	6.785
172	172 爆れつハンター	ADV	6.7826
173	173 オフワールドインターセプター エクストリーム	SMT	6.7692
174	174 AI将棋	TAB	6.75
175	175 EMIT Vol.1 時の逆子	ETC	6.7187
176	176 パーチャルレーシング セガサターン	RAC	6.6851
177	177 アイドル麻呂 ファイナルロマンス? (X指定)	TAB	6.6839
178	178 機雷兵器 1 巻 (X指定)	ACT	6.6666
179	179 パーチャルオースタン (X指定)	SLG	6.6666
180	180 EMIT Vol.2 命がけの戦	ETC	6.6666
181	181 天竺問答集 2 巻 (CD-ROM for SEGA SATURN) (X指定)	ETC	6.6666
182	182 四柱推命ピタクラフ	ACT	6.647
183	183 ぐっすんおよびS	PUZ	6.6363
184	184 バンクオンGP 95	RAC	6.6261
185	185 天地無用 / 秘術温泉急湯けむりの旅 (18歳以上推奨)	ADV	6.6071
186	186 ブラックファイアー	SMT	6.5833
187	187 平成天才バカボン すめいバカボンズ	PUZ	6.5764
188	188 トラゴンボールZ 真流編	ACT	6.5757
189	189 ウイングチームズ 華麗なる戦士	SMT	6.5644
190	190 ファイブ外伝 ブレイジントルネード	SPT	6.5619
191	191 GRAN CHASER (グランチェイサー)	RAC	6.5549
192	192 マジカルロブ	PUZ	6.5294
193	193 パーチャル3D対戦・バトル・ゲキウ (通信ケーブル接続/ソフト専用)	SMT	6.5
194	194 アロウ・イン・ザ・ダーク?	ADV	6.5
195	195 PDウルトラマシナ	PUZ	6.4705
196	196 BUG / ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	ACT	6.4375
197	197 リターン・トゥ・ソーク	ADV	6.4347
198	198 実戦麻呂	TAB	6.4285
199	199 真流・夢見屋 夢の星に誰かが...	ADV	6.4002
200	200 麻呂・ハイパーアクションR (X指定)	TAB	6.2916
201	201 新・忍伝 (18歳以上推奨)	ACT	6.2545
202	202 EMIT Vol.3 私にきよなるを	ETC	6.25
203	203 GOTHIA - イスマイリア戦役 -	SLG	6.1696
204	204 モーターコンバット 完全版 (X指定)	ACT	6.12
205	205 パーチャルカンノ	TAB	6.0714
206	206 WanChai Connection (18歳以上推奨)	ADV	5.8356
207	207 湾岸テトビート	RAC	5.7833
208	208 Race Drivin'	SLG	5.7706
209	209 NINKU 忍空 - 強気な忍者の大冒険 -	ACT	5.76
210	210 麻呂天使エンジェルリブス (X指定)	TAB	5.75
211	211 トラスもん のび太と恐竜の星	ACT	5.6363
212	212 学校のコワイうさ 花子さんがきた!!	ETC	5.5581
213	213 麻呂劇場	TAB	5.5384
214	214 麻呂劇場 2 巻	TAB	5.5382
215	215 ダイタロス	SMT	5.53
216	216 ケイルレーサー	RAC	5.4505
217	217 Break Thru!	PUZ	5.4285
218	218 結婚前夜 (限定販売)	ETC	5.3863
219	219 TAMA	ACT	5.3619
220	220 QUANTUM GATE [〜夢の序章〜 (18歳以上推奨)]	ADV	5.3571
221	221 ポポイとへべれけ	PUZ	5.3571
222	222 探偵界	PHN	5.0555
223	223 無えろ/プロ野球 95 DOUBLE HEADER	SPY	4.95
224	224 「占星術」その1	ETC	4.9
225	225 パーチャルバレーボール	SPT	4.7594
226	226 一騎当千伝説 - プリティファイターX (18歳以上推奨)	ACT	4.4161
227	227 バトルパニックヒーローS	SPY	4.2857
228	228 熱血親子	ACT	4.1923
229	229 結婚 - Marriage -	SLG	4.0392
230	230 DARKSEED (18歳以上推奨)	ADV	3.7945
231	231 学校の怪談	ADV	3.3988
232	232 麻呂劇場 3 巻 (X指定)	TAB	3.1666

○新着本命穴馬紹介 予想以上の平均点を獲得した新旧穴馬3本だ。

10着 NEW SOFT スライカーズ1945

アトラス / 96・6・28
5,800円 / SHT

全投票平均点 **9.0625**

本誌の平均点 **7.66**

一見避け不可能に見える敵陣も、よく見ると必ず逃げ道がある絶妙な難易度が。各種で違った攻略ができるのも楽しく、何よりロード時間が皆無なので繁

張感が切れないのが良い。各面がもう少し長ければ良かったが、まさに移植のお手本的なデキ。(東京都・今江電器・20歳)「ガンバード」では上下スクロールのみがオリジナルモードだったが、固定画面のモードが入って解消された。最初は簡単かなと思わせておいて、後半で鬼のように難しくなるのも飽きがなくていい。特に2周目は別のゲームをやっていると思うほど、激烈に難しい。(東京都・斎藤広伸・19歳) 全面クリアしても総プレイ時間は15分弱とボリュームに欠けるがかえって集中できる。(大阪府・児玉誠・24歳)

37着 NEW SOFT おかしな退魔屋(セイバーズ)

セガ / 96・2・23
5,800円 / ADV

全投票平均点 **8.4166**

本誌の平均点 **7.33**

超がつくほど色モノであるか話はおもしろい。アニメと実写の融合も綺麗だし、肩のこらない内容もいい。このノリについていける人なら間違いなく買いの1本。(秋田県・三浦栄・28歳) 特撮の作り込みは、特にOPは見ごたえあり。(東京都・釜田清司・29歳)

59着 NEW SOFT 金沢将棋

セガ / 96・11・24
7,900円 / TAB

全投票平均点 **8.0909**

本誌の平均点 **5.66**

強いが、思考時間が長すぎる。将棋戦なんか一手打つのに20分はかかっている。これさえなければ1点プラスしたのに。10対10対戦は蛇足 (大阪府・香川隆・22歳) 人間ばい指し手で強さも他を一手リード。正統派として評価できる。(富山県・恒川正巳・31歳)

▲新着対抗単穴馬紹介 話題性はあった3作。結果のほうはもう一歩?

70着 NEW SOFT 誕生S~Debut~

NECインターチャネル / 96・6・28
6,800円 (18歳以上推奨) / SLG

全投票平均点 **7.9565**

本誌の平均点 **7.0**

PCエンジン版と比べてゲームバランスがうまく改善されている。また、イベントをいろいろ増やしたことで、彼女たちをより「身近に」感じられるようになったのは高ポイント。特にバレンタインデーに本命チョコをもらったときは男冥利につきるというもの。ライバルがかなり手ごわくなったけど、3人への愛情が深まった分、俄然やる気になった。(千葉県・安藤充謙・23歳) アイドル大賞取ったときに聴ける「トライアングルマジック」がPCエンジン版だとフルコーラス聴けたのにサターンではワンコーラスしか聴けなくてクリア時の感動が薄れてしまった。オープニングは良くなったが、それでもPCエンジンそのままの感じでも足りなかった。(静岡県・遠山博之・29歳) なんていうのも声優が豪華。もっとライバルたちと話せる機会があったらよかったのに。(大阪府・横木豊仁・18歳)

113着 NEW SOFT 月花露幻陣~TORICO~

セガ / 96・6・28
6,800円 / ADV

全投票平均点 **7.5384**

本誌の平均点 **6.33**

ロード時間そのものはとても短い、イベント間が長すぎていららする。様々なシステムは可も不可もなし。キャラがなんとなくめけて笑える。とりあえずビジュアルは進化しているが、セリフ再生機能もほとんど使う機会がなく、役にたっていないし、アイテムセレクト画面も、アイテムのビジュアルしか表示されず、カギなどはどれがどれかわからなくなってしまふ。ドラマチックなシナリオは。 (福岡県・柳原直樹・26歳) 霧の街の独特の雰囲気や知っている人なら部屋に入るとすぐにわかるアントニーの正体、状況によって変わっていくBGMなど、1枚目の「凶兆編」はじっくりと楽しめて、期待も膨らむのに、2枚目はあつという間に終わって拍子抜けしてしまう。マルチエンディングとはいえ、基本的には同じで残念。全体的にはレベルは高いほうだと思う。(北海道・菊地雅章・25歳)

169着 NEW SOFT 機雷伝説3 遙かなる闘い

SNK / 96・6・28
6,800円 / ACT

全投票平均点 **6.6666**

本誌の平均点 **6.0**

かなり期待していたが、ロードの長さ (特にコンティニュー時) や処理落ち、キャラの粗い動きのために、ゲーム自体がつまらなくなっている。BGMが良かっただけにひどく残念。今後出すときはKOF並みのロードの速度を基本にしてほしい。そうすれば何度でもプレイ

する気になる。(大阪府・永木勇人・20歳) 移植度はほぼ完璧なのに、なぜツインアドバンスドROMシステムを使わなかったのだろう。(岩手県・太田健一・25歳) いまさら感強い。ロードは長いし、動きもぎこちなくイマイチ。よほど3に思い入れがある人以外はリアルバウトを待たぼうがいいと思う。(兵庫県・田中宏政・18歳) ジャケットがいいのでつい買ってしまった。1人でも好きなキャラがいれば長く楽しめるだろう。(北海道・森信治・14歳) 格闘ゲームとしてはよくできていておもしろいが、ロード回数が多く、時間もプレイ時間よりも長い気がする。また、オプションの数が少ないのは残念。(福岡県・中野智弘・22歳)

▲その他新着馬紹介

ようやくそろったCGポートレート。評判は?

142着 NEW SOFT パーチャファイターCGポートレート シリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜

セガ/96・3・1
1,280円/ETC

全投票
平均点 **7.2083**

本誌の
平均点 —

最後に作られたCGだけに、実写映像との合成や、キャラクターのデキは、かなりレベルが高い。バラード調の光吉氏の曲も、好きになれなかなかいまれる。結構いろんな格好をしてオシャレなジェフリーが見れるのもファンなら〇。(東京都・下田順治・23歳)

○次回出走予定馬バッドバック情報

夏は新作ラッシュ/ ということで、規定の10票集まる前の前評判を締切直前に飛び込みチェックだノ

?着 デカスリート

セガ/96・7・12
5,800円/SPT

予想
オッズ **8.531**

本誌の
平均点 **7.66**

冷静に考えればかなりバカな操作なのだが、納得できるのか不思議。各競技ごとに要求される連打の速度や、ゲージ合わせのコツが微妙に違うため「10種競技」をやっている、というような説得力がある。(大阪府・増田哲志・27歳) 1つの種目だけ世界記録を目指すモードもあればよかった。(東京都・高木信隆・17歳)

?着 ソニックウイングス スペシャル

メディアクエスト/96・7・5
7,800円/SHT

予想
オッズ **6.793**

本誌の
平均点 **5.0**

一見キャラゲーっぽいけど、内容はいたって硬派。クリアすれば戦闘機が26機にもなるのが嬉しい。背景もお国柄の味が出ていいけど、もう少し見やすく、細かくしてほしい。画面スクロールは滑らかなが、自機の動きがイマイチ鈍い。(石川県・岩田隼人・22歳) 横画面モードでも縦画面のゲームバランスと同じで作り込みの甘さが目立つ。(群馬県・関浩昭・24歳)

?着 恋する夏

イメージ/96・6・14
6,800円/ADV

予想
オッズ **6.126**

本誌の
平均点 **4.33**

サウンドノベルの実写版。しかし実写と女の子の水着シーンなどを売りにしているせいか、チュウソフトの同ジャンルと比べるとつまらない。ページを戻しても字がゆっくり表示されるし、選択肢も少ない。音もイマイチあってない。唯一遊べる撮影モードも静止画面なのでどこを撮っても同じで×。(岡山県・白神暁久・23歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●某E社の有名タイトルとは、エポック社の「ドラ○○んRPG」とかだったりしたら、ちょっとイヤかも。でも、意外と良かったりして……。 (千葉県・西条真一)

●「セガ・ラリー」がマルコンにも対応していた。結構扱いやすくてチョベリグーす。(栃木県・南原正)

●SEGA AGESに「ジリオン」超希望ノ……でも、誰も知らなさそうだから、いいや……。 (長崎県・千葉富雄)

セガサターン
ソフト総評

次号、夏のウェーブ第2波来襲ノ

夏休み目の今回の読者レースだったが、今回は各場ゲートインといった感じで、上位下位ともに、大きな変化はなかった。だが、次号からは、いよいよ「ナイツ」をはじめ、「ときメモ」「ボンバーマン」など注目作のラッシュ開幕だ。首位戦線に異常あり!!

↓オッズ表サターン周辺機器

順位	名前	セガサターン周辺機器名	全投票平均点
1	1	リアルアーケードVF(ホリ/4,500円)	9.4545
2	4	セガサターンコードレスパッド(セガ/4,800/2,900円)	9.297
3	2	ファイティングスティックSS(ホリ/5,980円)	8.8363
4	3	バーチャガン(セガ/2,900円)	8.7055
5	5	ファイティングコマンダーSS(ホリ/2,480円)	8.6914
6	6	ファイターズスティックX(アスキー/3,580円)	8.4731
7	7	セガサターンコントロールパッド(セガ/2,500円)	8.4054
8	8	アナログミッションスティック(セガ/7,800円)	8.2664
9	9	SSジョイパッドDX(ビック東海/3,280円)	7.8928
10	10	シャトルマウス(セガ/3,000円)	7.88
11	11	レーシングコントローラー(セガ/5,800円)	7.6036
12	12	アスキーパッドX(アスキー/2,580円)	7.487
13	13	サンサターンパッド(サンソフト/3,480円)	7.1282
14	14	SGTルネードパッド(イマジニア/2,980円)	7.0242
15	15	SGTルネードスティック(イマジニア/4,980円)	6.6636
16	16	バーチャスティック(セガ/4,800円)	6.6438
17	17	SGTルネードスティック(イマジニア/4,980円)	6.5

周辺機器総評

マルコン1位を奪取!

今回は、「ナイツ」と同梱バックも出され、話題のマルコンが初登場1位で、ホリの不落城に切り込みノプロ、新型のスティックラッシュは次々号を見よノ

前号予想ゲームでワンチャンスノ

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトはようやく発売される「ときめきメモリアル」だ。サターンならではの新要素も入った話題作は、はたして何着で登場するか? 右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「ときめきメモリアル」は何着だ?

7/12号予想「ナイツ」は隊長さん正解お見事の初登場ノ着で決着。正解者は応募者全体の約38%と膨大な数にのぼったぞ。抽選の結果、当選者3名は大阪府・西村肇、兵庫県・大竹邦夫、岩手県・小山弘子さんに決定。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「サタマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピッタリ賞なら2本ノ)あげるぞ。今回は、セガエイジス第2弾「スペースハリアー」の予想をしてみよう。ミッションスティック同梱もある、完全移植版の評価は、はたしてどうなるかな? 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

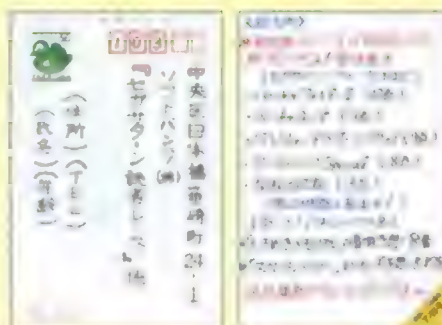
「スペースハリアー」は何点だ?

7/12号予想「誕生S」は、両予想最大ハズレの7.9565で決着。今回はピッタリ賞がいなかったものの、秋田県の中村哲也くんが7.9563の超近距離で一着近かったぞ。というわけでも中村くんには希望ソフト1本あげちゃうよ。

セガサターン
読者レース

参加者大募集中!

ハガキの書き方例



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A: パワーメモリー&ジョイスティック、B: ワイヤレスコントローラー2個、C: ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツノ。なお、サターン用周辺機器も随時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は8月23日発売号の当コーナー内です。今号の応募締切は8月6日(消印有効)だ。

今号の特別プレゼント!

3つのコースから選択可能ノ



7/12号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は群馬県・阿部孝弘くん、熊本県・榎原孝くん、福島県・佐藤洋一くん、愛知県・深沢佳知子さん、秋田県・吉本伸行くんの5名だ。おめでとう。

【大丈夫っすか……】「えー、東京都の佐藤愛ちゃんから、最近、けっこー誤植が多いですね。編集部の修羅場が目に見えよーです。頑張ってくださいね。以下同様3通あり」「我々は、8月のお盆休みまでを阪神タイガースにちなんで、死のロードと呼んどんからの」「某E社ネタの問い合わせも多いですね」「わかる人にはわかる」「本当すかねえ……」

サターン参入第1弾は、アクションRPGに決定か!?

クインテットというメーカー名を聞いたことのない読者も、「アクトレイザー」や「ガイア幻想記」など6タイトルを制作したメーカー、と言ったほうが理解できるだろう。どちらのゲームも発売はエニックスなのだが、ゲーム自体を制作したのは、このクインテットなのである。そのクインテットがセガサターンに参入、

早速ゲームをリリースすることになった。タイトルはまだ発表されていないが、どうやらアクションRPGに近いものになるらしい。

以下に、クインテットがこれまでに制作してきた代表的なゲームの紹介と、代表取締役のコメントを掲載するのでそのゲームの内容を予想してみるのも面白いだろう。



他機種で超有名なソフトを制作したメーカーがサターンに参入ノ はたして参入第1弾はいったい何?

クインテットが制作した代表的な4タイトル

アクトレイザー

プレイヤーは神となり、魔王サタンに支配された地上を解放するために闘う。ゲームはアクションモードとクリエイションモードに別れており、アクションモードをクリアするのが最終目的だが、クリエイションモードで地上の人々を発展させるのもひとつの目的である。SFC参入第一弾でもある初期の作品。



神と魔王の闘い、真正面から描く

ガイア幻想記

古代遺跡をモチーフとした、アクションRPG。プレイヤーは、不思議な能力を持つ少年テムとなり、行方不明になった父親を探すため、仲間とともに旅に出る。主人公が、状況に応じて他のキャラクターに変身して、ダンジョンなどを攻略していくのが特徴。シナリオ原案には、SF作家の大原まり子氏を起用。



ダンジョンで冒険、長く参入された作品

ソールブレイダー

「魂の解放」を目的とした、トップビューアクションRPG。プレイヤーは神の命を受け、魔王デストロを倒し、荒れた地上を解放する。魔物の巣を封印すると、そこに捕らわれていた魂(ソウル)を解放され、人々が蘇り街が復興していく、「アクトレイザー」と同様のシステムを継承している。



音楽を、あのタケカワユキヒデで担当

天地創造

「地裏」という地球の裏側に住む少年アークが、ほんの小さないたずらから地球の復興という使命を負うというストーリー。SGIと呼ばれる技術を使用、多彩なアクションパターン、敵の攻撃をリアルタイムで画面表示させることでアクションにコマンド式戦闘を融合させた。クインテット集大成と言うべき超大作。



ACG、RPG、SLGの融合作

Quintel 初参入のソフトとは?

橋本昌哉氏



宮崎友好氏



編集部(以下編) ■まずサターン参入の経緯を教えてくださいませんか?

橋本(以下橋) ■ちょうど、うちが「天地創造」の開発が終了したあたりで、次世代ブームがきたんです。で、スーパーファミコンの市場が縮小の傾向もあって、この2つのプラットフォームに興味を持ち始めた頃です。そこにちょうどセガさんからお話しがあったのが最初ですね。去年の4月くらいでしょうか。

編 ■PSも次世代機としてあったのに、なぜサターンを選んだのですか?

橋 ■それはもう、セガさんの熱意にうたれた、という一言に尽きますね。あと、サターンってラインナップがどちらかというとアーケード指向ですので、うちの比較的コンシューマ指向のゲーム、ゆっくり遊べるソフトも楽しんでもらいたいと思ったんです。

編 ■では、いよいよそのサターンへの第1弾についてお聞かせいただけますか?

橋 ■現在はタイトルは出せませんが、うちのゲームにある独特の思想を継承しているもの、と

言っておきます。

編 ■思想?

宮崎(以下宮) ■ええ、うちのゲームには1つのコンセプトとして「作る」というのがあるんですよ。普通のアクションゲームですと、単に自分の行く手を阻む敵を倒して先に進んだり、障害を取り除いていくのが常道ですね。うちのゲーム、アクトレイザーを例に挙げると、このゲームは街を作っていくゲームなんです。敵である魔物の数と、人間の数というのが決まっているんですよ。魔物の巣という、グループなんです。その魔物のグループを倒すことによってあらゆる生き物が復活していき、また逆に人間が倒されるとそのぶん魔物が増える、といった感じで、破壊から創造が生まれる2面性を持っているんです。今作でいうと、さらに作品の舞台自体がプレイヤーに動かせるような、プレイヤーとの協力プレイで敵を倒していくような作りになってます。

編 ■ジャンルでいうとやはりアクションRPGなのでは?

宮 ■厳密にいうと違います。そういった要素は

ありますが……。ロープレじゃないですね。こじつけるなら、クリエイティブアクションとでもいいたいでしょうか。今までの要素というクリエイションモードというのがあったんですが、それを次世代風に発展させた感じと思っていたらいいかと。また、テーマとして持っているのが輪廻転生、その輪廻で遊ぶというのがあります。分かりやすくいえば、生き物の生まれ変わりをゲームにしたと思ってください。

編 ■決定的にはどうなんでしょう。

宮 ■ムービーなどは氾濫しちゃって食傷気味ですからね、それに代わるものを検討中です。具体的には……。実現できるかわからないのでこれ以上はノーコメントにさせていただきます(笑)。

編 ■残念(笑)。では最後に読者に向けメッセージをお願いします。

宮 ■ゲーム業界に新しいブームを起こすようなソフトを作るので楽しみにしてください。橋 ■サターンというハード自体が凄いの、それを生かした、オリジナリティのある、またチャレンジ的なソフトを出していくのでぜひとも遊んでもらいたいですね。

輪廻で遊ぶが今回のテーマです(宮崎)



すべての秘密に迫る!

CHECK 1 新バーチャ広告に
ペプシマン登場!



ユーザーが夢と噂がたつに迫る! / サ
ターン版にはペプシマンが新キャラと
して登場予定がビッグニュースを大発表

CHECK 2 全キャラ完成!
2Pカラー詳細公開!!



全キャラのモデリングもほぼ完成の域に!
今回は全キャラの最終版をAM2研デザイン
担当者のコメントつきで詳細解説するぞ!!

CHECK 3 ゲーム部分の
細部もできてきた!



光の変化の演出や華麗しなど、細部の
完成度はもちろん、決定的にサターン版!
リジナルの新モードも初公開! 大注目!

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度—75%

完成間近!!

FIGHTING VIPERS

ファイティングバイパース
■セガ■8月30日発売予定■6,800円■対戦格闘アクション

**スクープ公開! サターン版「バイパース」
これが全モードのすべてだ!!**

いよいよ発売まであと1カ月とな
ったサターン版「バイパース」。今回
は続々と判明したサターン版のオマ
ケ要素をスクープ大追跡!! 移植部
分のデキも徹底検証だ。



CPU戦(1Pプレイ)時の読み込み時間30秒に表
示される画面は新規。アクセスは現在約6秒。

**サターン版
新モード①** **プレイバックモード**
PLAY BACK MODE



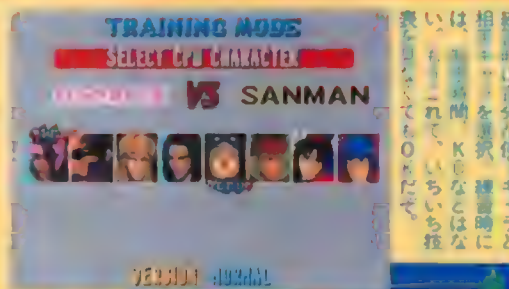
名シーン
を残せる!



試合内容を再現しよう!

試合の映像(1P、2Pどちらでも可)を記録し、過去の
試合内容を再生できるのがこのモード。試合終了後に
挿入されるリプレイ画面時にLまたはRボタンを押す
と、その試合の内容をセーブできる。再生と削除は、
プレイバックモードに入り、一覧表から選択する。

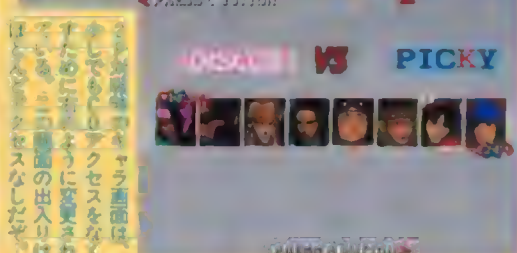
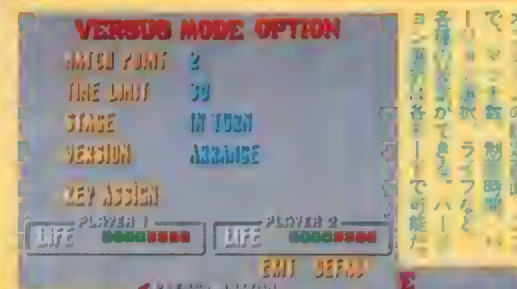
**サターン版
新モード②** **練習モード**
TRAINING MODE



技確認とCPUタイプ選択可能!

各キャラの技の練習をいろいろできるのがこのモ
ード。練習相手のタイプ(CPUの行動特性)を選んで、技
の練習をする。練習画面でスタートボタンを押すと、技
表面面を出すことができ、技の入力条件、コマンドが画
面下部に表示され、CPUが自動的に実演してくれるぞ。

**サターン版
新モード③** **バージョン切り替え**
VERSION MODE



バランス調整されたサターンモードも!

ゲームバランスについては、アーケード版でキャラ
ごとに強弱のあった「バイパース」。サターン版には、
アーケード版と同じバランスの「アーケードモード」
とサターン用に調整した「アレンジモード」に切り替
えができるようになっている。これはうれしいよね。

モデリングもほぼ完成!

1Pに続いて



HONEY ハニー

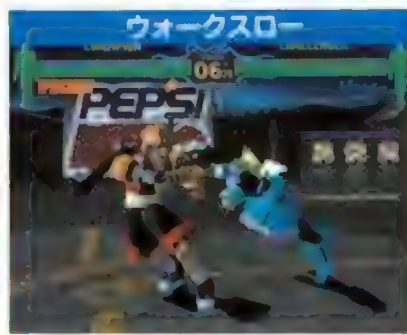


AM2研デザイナーより

ハニーは全体的にスムーズにできたキャラですね。実際デザイナーも楽しんでモデリングしてましたし(笑)、基本的に1Pと比べても、2Pは色違い的なところがありましたからね。とりあえず1Pを決めたら、すぐに2Pにかかった感じです。ハニーはラクセル同様、使ってるポリゴン数が多いので、プログラム処理が大変ですね。



PICKY ピッキー



AM2研デザイナーより

ピッキーは、1Pと2Pとでシャツの絵柄やスケボアの絵柄が違っているの、他のキャラに比べてちょっと手間がかかりましたね。解像度の関係で、ロゴや文字がキレイに出るか心配だったんですが、思ったよりキレイに出てくれたんで、良かったです。顔のほうも、生意気なガキって感じがでていて、いい感じだと思います。



AM2研開発インタビュー

サターン版
「ファイティング
バイパース」
開発チーフ

片岡 洋

発売まであと1カ月いよいよ大詰めですね

本誌■いよいよ、発売まであと1カ月ほどまででしたが、現在の開発状況は、どんな感じで?

片岡■手分けして、各パートの作業を進めていますから、なんとわかりにくいのですが、感じとしては75%でしょうか。今一番力が入っているのは練習モードでして、その次はプレイバックモードですかね。

本誌■ゲームの移植部分は、もうほとんど処理落ちもないようですが?

片岡■そうですね。あとは業務用と微妙に違う点というのがありますが、それがどこまでつづけるかをや

っていく感じです。

本誌■サンプルにはBGMも入ってきいていましたが、聴いていると結構ノリの違う部分もありますよね。

片岡■あれはアレンジしたわけではなくて、もともとああいう曲だったんです。業務用のMODEL2ボードは、CDじゃないので、ギターとか省いていましたから、本来ああいうものにしかかったんだというのを聴いてほしいですね。

本誌■キャラクターのモデリングもだいぶ似てきたようですが?

片岡■モデリングに関しては各キャラ

らごとにデザイナーからコメントがあると思いますが、全体的に言えば、100メートル走で12秒だったのが、10秒切るところまでできた感じですね。あとは詰めていっても9秒98が9秒97になるとか、そんなレベルだと思います。ただ、キャラをキレイに見せるための工夫はいろいろしてまして、キャラクターが勝ち負けの時にアップになる時は、解像度を高くして表示したりするんですよ。

本誌■今回サターンオリジナルで入ってきた「リプレイモード」ですが、軽く解説いただけますか?

2Pカラーの全キャラクター気にチェック!!

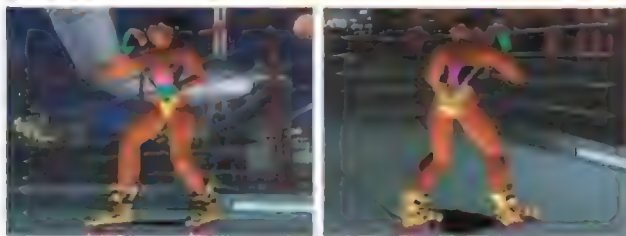


GRACE グレイス



AM2研デザイナーより

グレイスの衣装は、比較的体にピッタリ系なので、あともう少し丸みをうまく出せればと、テクスチャーをいじって最後の詰めをしています。色的には、これも1P、2Pがほぼ色違いですので、それほど苦労はしていないのですが、唯一ローラーを履いているキャラなので、膝を引いた時にキレイに見えるように手を加えているところです。

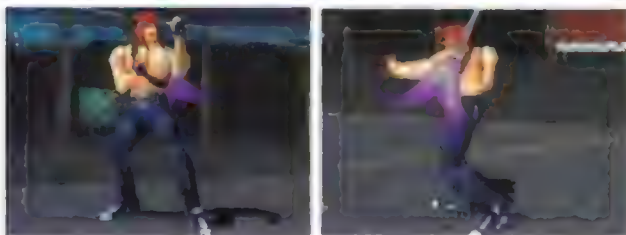


RAXEL ラクセル



AM2研デザイナーより

ラクセルは色の微妙なタッチに苦労したキャラですね。髪の毛の色が鮮やかになりすぎたり、革の色がうまく出るように、最後まで微妙に手を入れています。最初の頃は厚みがなくて、薄かった(笑)ギターも、ちゃんとアーケード版と同じ厚みになりましたね。肩あても、今度はちゃんと入ってきましたので、ご安心ください。

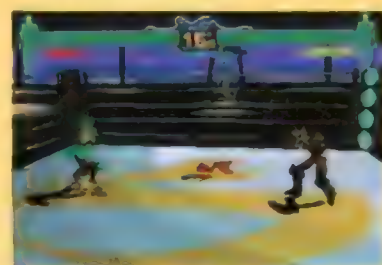


片岡■感覚としては、1ラウンド終わったら、リプレイが入りますよね。リプレイの時に今の試合を取っておきたいなと思ったら、ボタン(LかR)を押せば、その試合をセーブできるんです。本誌■セーブできるメディアがいろいろありますが、この使い分けは？

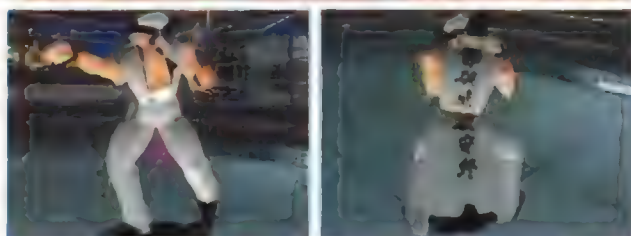
片岡■本体メモリだと、数試合しかセーブできないでしょうが、パワーメモリなら、結構な試合数がセーブできます。とりあえず、パワーメモリにどんどん試合を記録して、いい試合だけをあとで選んで残しておくといいと思います。本誌■新モードの中に、技練習というのがありますが、ここで選ぶ練習相手のタイプセレクトというのは？
片岡■技の中には、ただボケっと立たれてるだけじゃ練習できない技がありますよね。背中からつかむ技とか、空中技とか。ですから、CPUのタイプには、ずっとジャンプしている奴とか、背中を向けてる奴とかを用意してあるんです。

本誌■ムービーのほうも制作中だと思いますが、どんな感じになりそうですか？
片岡■オープニングはそんなに長くないんですが、1分半ぐらい。こちらは、先に曲を生演奏で作りまして、それを聴いて、僕やデザイナーが曲にシンクロするような内容を作っています。エンディングのほうは、全キャラにムービーを入れるのは期間的に難しいので、ムービーとはちょっと違った形で、サターンをキレイに使おうかなと思っています。本誌■最後に1カ月後の発売に向けて、ひとこと。
片岡■今回のサターン版は、オマケの部分がすごく充実しているんです。

スタッフからはまだまだアイデアは出てくるんですが、残りの1カ月の開発期間で、すごく満足いただけるボリュームが盛り込めるとおもいますね。アーケードでそれほどやり込めなかった人も、今度は存分に楽しめますので、期待してください。
(7月8日、AM2研にて収録)



パッチリ再現されてきたのわかるだろう。

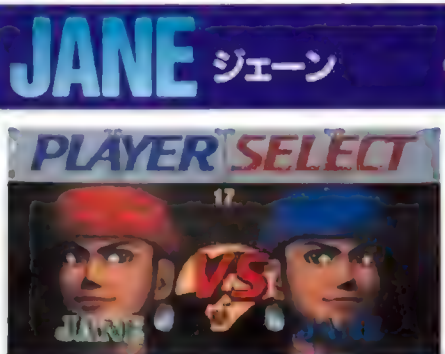
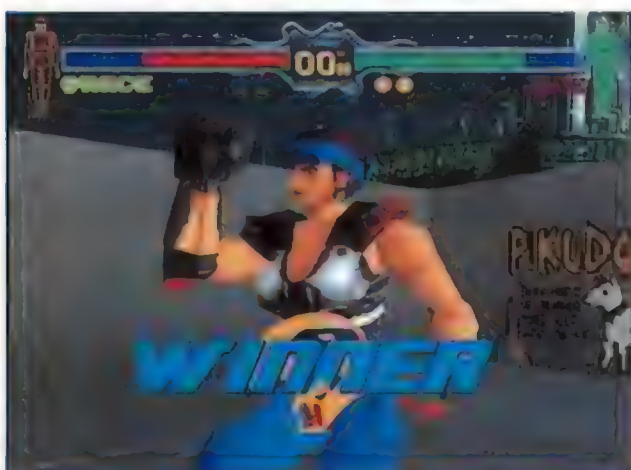


AM2研デザイナーより

2Pのバンは、黒いところが白になっただけといえそうですが、よく見るとその白や紫色の質が微妙でして、一番最初に作った時は本当に趣味の悪い土方のお兄さんみたいだったんです(笑)。あと、長ランも裾がガバッと開いているんですが、最初は中ラン程度しか表示できなくてカッコ悪かったんですよ。でも今はいい感じになったと思います。



「バイパース」最大のウリは、やはり聖者のアツイ攻撃。カベの処理をはじめ、聖者は、フィニッシュで決めたいところ。痛快だぞ。



AM2研デザイナーより

ジェーンは顔に関しては、比較的苦労がなく、うまくできてきたと思うんですが、2Pでアーマーを脱ぐと、見ての通り土方ルックって感じですね(笑)。前は大きかったナックルも、一回り絞ってますが、だいたいこんな大きさかと。ヘタをするとビッキーよりも男っぽい体格をしています、あまり女らしさを入れてもジェーンらしくないですよ。



キャラクターのモーションから入力感覚までサターン版ではまったく同じものが味わえる。このステイジは、ゆっくり回るステイジも再現された。

AM2研バブリシティ
特別インタビュー

本誌■まずは「バーチャファイターキッズ」でも、おなじみとなったゲーム内広告こと「バーチャ広告」ですが、今回のサターン版「ファイティングバイパース」では、さらに2つ新しい展開が入るとのことですが？

ペプシマンがサターン版にやってくる！

黒川■まず、開発サイドからサターンに移植する際にはアーケード版と同じもの、すなわちビッキーが持つペプシのスケートボードや、ステージの看板などといったものを残したいという要望があったのですが、それと同時にサターン版を作るのなら、サターン版ならではのプラスαが欲しいという話になって、今評判のペプシマンを出そうということになりました。

本誌■どんな技を使うのかとか、アーマーはどうするのかなど、気になる部分も多いのですがそのへんは？
富川■登場の仕方自体は、マーラー

同様、ある種の出現条件が作られると思いますが、技のほうは、他の「バイパース」キャラの技を集結させたものになると思います。

本誌■開発上で苦労しているところはありますか？

黒川■もともと、あまり細かい設定がないようなので、モデリングの段階から苦労していますね。現在あるのは、本当にCFのビデオ程度でして、背中デザインすら、よくわかっていないんですよ。

本誌■今回のサターン版「バイパース」では「バーチャファイターキッズ」の時のような大々的な両社の広

告展開は予定されていますか？

黒川■そういう方向性も当然あったのですが、現在ペプシさんでは、シボレー・コルベット・プレゼント・キャンペーンを独自に展開中ですので、今から新たに大型のキャンペーンを組むというのは難しいですね。ただ、ペプシマン自体は、最初の「登場篇」のあと、「シボレー・コルベット篇」を現在放映中ですが、このあとも夏に「サーフボード篇」をはじめ、年内ずっと続けて登場するようですので、お互いいい効果を生むと思います。本誌■ところで、今回はもう1つ新規のゲーム内広告があるそうですが、



TOKIO (トキオ)

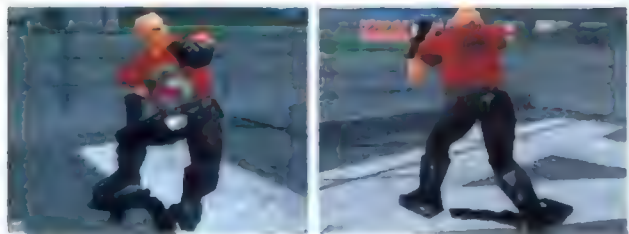


AM2研デザイナーより

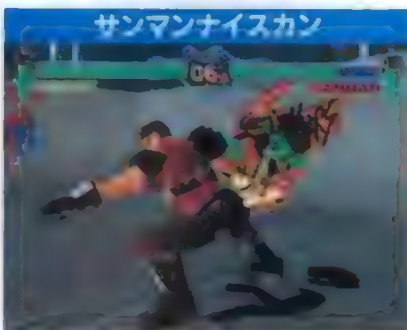
2Pのトキオは、やはり1Pの色替えなんですけど、グレーのアーマーあたりの色と質感を出すのに苦労しましたね。ジーンズの色を出すのは、もう少し大変かと思いましたが、意外と簡単でした。2Pは髪の色が、ちょっと赤みがかったものも見てやってください。トキオに関しては、最後の最後まで顔の修正を入れる予定ですので、期待しててください。



髪の色は、アーケード版とサターン版で、微妙に違うんですけど、サターン版は、アーケード版の髪の色を、もう少し赤みがかったものにしてみました。トキオの髪の色は、アーケード版とサターン版で、微妙に違うんですけど、サターン版は、アーケード版の髪の色を、もう少し赤みがかったものにしてみました。



SANMAN (サンマン)



AM2研デザイナーより

サンマンも1P、2Pは色違いなんですけど、胸とか、シャツの色の感じを出すのは結構大変でした。でも顔もいい感じのできたので良かったと思います。ちなみに、「バイパース」キャラのモデリングのほうは、ほぼ完了しているんですが、残り1カ月はオリジナル要素の部分に参加して、頑張っていますので、期待してください。絶対満足できると思いますよ。



サンマンの髪の色は、アーケード版とサターン版で、微妙に違うんですけど、サターン版は、アーケード版の髪の色を、もう少し赤みがかったものにしてみました。トキオの髪の色は、アーケード版とサターン版で、微妙に違うんですけど、サターン版は、アーケード版の髪の色を、もう少し赤みがかったものにしてみました。

富川■そうですね。現在サターン版専用のオープニングムービーを制作中なんですけど、こちらにセイコーさんの人気商品「アルバスプーン」をトキオと絡めて登場させる予定です。こちらのアルバスプーンは、現在ティーン層を中心に大ヒットしている商品でして、店頭でもすぐに売り切れるほどの人気があるんです。今回は、これをゲーム中に出すのではなく、オープニングに登場させることで、トキオとアルバスプーンが共通に持っている若者のイメージをゲームユーザーにアピールしていきたいと思っています。

黒川■セイコーさんは、製品をプロ

モートする際に、それぞれコンセプトを決めてらっしゃるのですが、今回はターゲットをゲーム系に絞っているんですね。ですから、ゲームのオープニングに登場させるだけでなく、「バイパース」オリジナルアルバスプーンを作ったりすることができればいいな、と思います。本誌■まだまだ注目されそうな「バーチャ広告」ですが今後も含めて一言。黒川■今回はこのテの展開では集大成的な感があって、非常に心に残る作品となりそうですね。まだまだゲーム内広告は、可能性のあるメディアなので、今後もその可能性を継承していければと思います。

大人気のアルバスプーンもトキオが着用!

サターン版のオープニングムービーには、この「アルバスプーン」として現れる。トキオのアルバスプーンが登場する。これはまだだ。



かなえちゃんごっつとリ!



次号いよいよ発売直前ヒートアップ!

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度-30%

**ステージ2を
初公開!!**

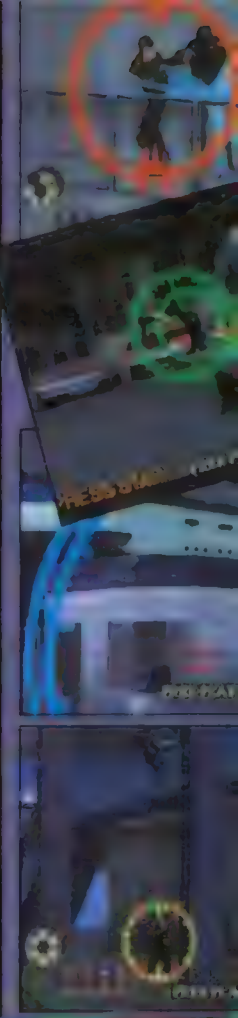
VIRTUA COP 2

バーチャコップ2

- セガ
- 発売日未定●価格未定
- ガンシューティング
- バーチャガン対応

アーケード版もいまだ稼働中の
ヒットゲーム「バーチャコップ2」。

サターンへの移植も順調に進んでいるようだが、8月22日からの
東京ゲームショーでは1、2面が完成予定とか。期待せよ。

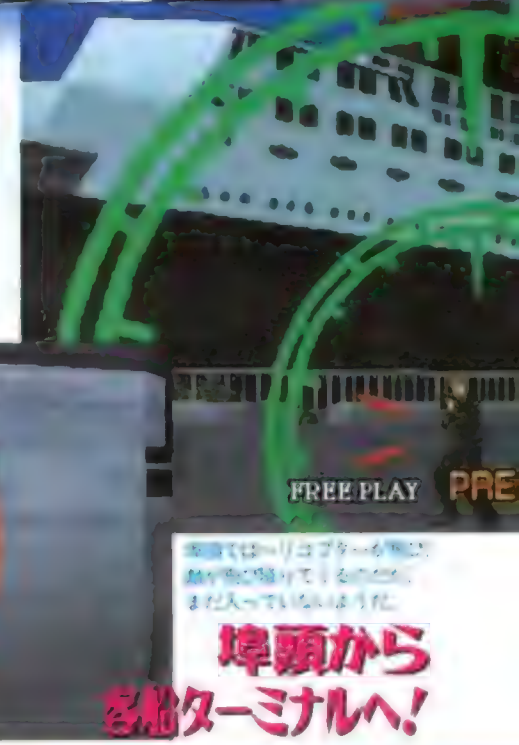
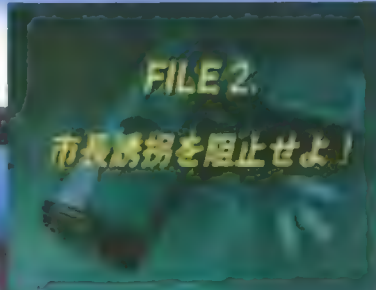


2 追われる市長を救出できるか!!

前号までは現在完成してきたステージ1を紹介したが、今回はそれに続く、待望のステージ2の画面を大公開だ。このステージはステージ1とは違い、ほぼ完全な室内での戦いが繰り広げられるのが特徴だ。舞台となる港のターミナルから出港ロビーを経由して、停泊している豪華客船へと乗り込もう。今回お見せできるのはターミナルの前半部分だけだが、後半の客船内部で展開されるインドアバトルは前作の最終ステージを思わせる迫力だ。障害物やオブジェクトも多く、見せ場も



ミッションは、テロリストたちにより、追われる市長を
護りながら進んでいく。出港ロビーから出ると、即
ちとどろきわたる空間で戦いがある。このステージは
追われる市長を救出しなければならぬという目的が
非常に多いこのステージの気になる
移植状況をAM2研サターン版
開発チーフに聞くぞ!!



**埠頭から
客船ターミナルへ!**

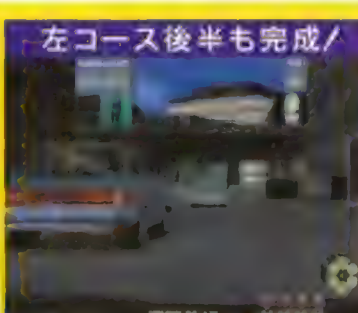
**ステージ1
ほぼ完成しました**

「ステージ1は、背景部分はほとんどできあがってきていますね。あとは順次エフェクト(効果)関係を入れていくだけです。ステージ2も3も、同様に進めるとしています。ちなみに、バトカーのデザインが変わったのは、こっこのほうがカッコイイということでした。クオリティアップのためなら、このようなこともありますよ(須見)」

from AM2研開発チーフ



バトカーが
カッコイイですね



1面・ダウンタウン(左コース)の後半も完成した。気になるバイクの敵も、最新機のディスク上では動いている。このへんのグラフィックは、次号あたりでお見せできるはずだ。ステージ1はほぼ完璧だぞ。

**さらに過激なステージ2
後半はこうなる!**

「現在のところ、ステージ2の完成度は50%。分岐ルート以降も、左右両方同時並行で進めていますが、船の中をうねうね巡りつつ進んでいくので、クリッピング作業が大変ですね。このへんは一応、前作を移植したノウハウがあるので、だいぶ効率が高くなっていると思います。最後のボス「エアロ・ダイバー」は、複数の敵が同時に出てきますが、ちゃんと再現できると思いますので、楽しみにしてください(須見)」

アーケード版でチェック!

2 ターミナルのロビーでのバトルを再現!

埠頭から停泊している豪華客船を正面に望みつつ、右側にある船舶ターミナルへと入っていく。その前にヘリコプターからの攻撃が行われるのだが、残念ながら再現はもう少し先のようだ。ターミナル内部は、ステージ1とは違ってかわったインドア空間。前作よりも、はるかに複雑で、立体的な建物内部は、

この作品の中で最もにぎやかに盛り上がるシーンだ。現在できてきている序盤部分を見る限り、移植はほぼ完璧。期待できるぞ!



息づまるインドアバトル!

外での戦いは最初と最後だけ。本館ターミナルの戦いを実現し、出撃隊のあるロビーへと侵入。屋外への戦いへと移行する。



ロビー入り口でのバトル。敵は複数と非難に多い。遠くのアーケードの看板には敵や弾の軌跡、攻撃電撃などがあるのだが、入ってくるのはこれからのようだ。敵は、ロビーで戦うので楽しい。



From AM2研開発チーム

「バイパース」には負けてられませんよ

AM2研サターン版「バーチャコップ2」開発チーフ 須見昌之氏

「8月22日からの東京ゲームショーでは、同じAM2研から「ファイティングバイパース」が出展されますが、2体のキャラゆえに、シェーディングもうまくかかっていて、こちらも負けてられないなと思いますね(笑)。ゲームショーでは「バーチャコップ2」も2面の最後まで遊べるものを用意する予定です。ステージ2は、とにかく壊せる物がたくさんあるのですが、そのへんも完全に再現できるように一生懸命作ってますので、ショー会場、もしくは製品が出たら、みなさんガンガン壊しまくってほしいと思います(須見)」



とにかく壊せる物がたくさんあるステージ2。そろそろステージ3の作業にも入りつつあるそうだから、そちらも期待!

客船 内部



分岐を左に進むと、バー、調理場などを通る。障害物が多く、相手を狙い撃つのが難しい。プールやデッキでの派手な攻撃は一見の価値あり。

左ルート デッキ



ディナーショー会場のドラムセットやテーブルの陰から容赦なく撃ってくる敵たち。オブジェクトが多く、敵を撃つのが難しい。

右ルート ブリッジ



ブリッジ(船の操縦室)に向かう右ルートは同じような客室がいくつも続く。コントロール室のモニターや舵輪を撃つのが楽しいぞ。

ボス・エアロダイバー

ボスはシリーズ初の複数人の敵。エアロダイバーだ。ジェットバックを背負った5人組がはたしてサターン上でどのように再現されるのか!?



これがどこまで再現可能か、次号以降に期待せよ!

特報!!
SPECIAL REPORT

Nights

into dreams

「ナイツ」

- セガ
- 発売中
- 5,800円(ソフト単品)
- アクションゲーム
- セガマルチコントローラー対応

「ナイツ」の夢の世界の中で生活するナイトピアン。これまで詳しく語られることのなかった彼らの生態系のすべてが明らかに！ 残り2つのドリームと3体のセカンドレベル攻略もリニックスチームがアドバイス！

リニックスチームが語る！「ナイツ」最大の謎 「A-LIFE」システムのすべて!!

「ナイツ」の世界の中で、いまだ謎とされている「A-LIFE」。ゲーム本編にはあまり関係のない部分だが、今までのゲームには存在しなかったこの新しい試みは、みんなも楽しんでいることだろう。そこで、今回はソニックチームのA-LIFE担当者に、ナイトピアンの行

動の意味やナイトとの関係、そしていまだ謎とされているナイトピアンとナイトメアンの異種交配の秘密などを聞いたぞ。ゲームをすでにクリアしてしまった人にも読んでもらいたい事実が満載だ！

CHECK POINT

「A-LIFE」とは？

(Artificial Life/アーティフィシャルライフ)

「A-LIFE(アーティフィシャルライフ)」の意味は「人工生命」である。プログラムで作られたコンピュータ上に存在する生命体のことで、もともとは動植物の生態系などをシミュレートするためなどに使われるそうである。この「ナイツ」では、ナイトピアに登場するナイトピアンたちがA-LIFEとしてプログラムされており、それぞれのドリームの中で独自の生態系を作り上げ生活している。これにプレイヤーが干渉することで、さらに新しい生態系が作られるのだ。



ゲームを通常にプレイするだけでもナイトピアンたちは育っていくが、そこにプレイヤーが干渉することで、さまざまな行動をおこすようになるぞ



ソフトミュージアムに謎の風景が7つあるが、これらはナイトピアンたちが作ったものインテリジェントなシステムだ！



プレイヤーが育む、小さな命たち

ナイトピアンたちの行動は実に多彩で愛らしくプレイヤーを楽しませてくれる。彼らは全員に個々の情報が用意されており、それはプレイヤーの行動によって左右されるのだ。ナイトピアンたちに好かれるも嫌われるも諸君の行動にかかっている。



どうやらナイトピアンたちは野生のようだ。ただ、超能力があるのかどうかは不明。

ナイトピアンたちの行動に注目!

彼らの行動は多彩。意外な動作を起こすことも!

ナイトピアンたちの動作は本当に多彩だ。喜怒哀楽を表情で表すだけでなく、寝る、歌う、転がるといった物理的行動を見た人もいだろう。これ以外にも、ランダムで、各ドリームの特色にあった独特の行動を起こすことがあるぞ。



いろいろなやっていると、普段見られない行動を起す。こんなことある?

ナイトの干渉による進化

彼らの生態はナイトの存在によって左右される

ナイトピアンの行動は、ナイト(主人公2人も含め)が彼らに行う行動によって左右される。例えばナイトがパラループで彼らを殺してしまえば、それを見ていた他のナイトピアンはナイト

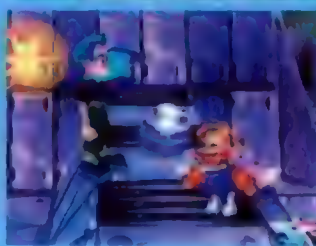
のことを恐るようになり、逆に大切に育んでやればナイトに対し好意を持つようになる……。これによってナイトピアンたちが見せる行動が決定されてくるのだ。どちらを選ぶかはプレイヤー次第だぞ。

ナイトピアンの誕生



生まれたばかりのピアンはナイトに対して友好的だ。

BGMの変化



プレイヤーの行動はBGMの変化にも影響するらしい。

シャボン玉



パラソル



食われる



そして異種族との交配も!?

プレイヤーの手でまったく新しい種族を作り出す!

マニュアルにある方法でナイトメアンとナイトピアンの異種交配が行われると、特殊な卵が生まれることがある。これが新しい種族「メピアン」たちの卵なのだ。彼らの登場で生態系に新しい影響が現れるらしいぞ。



彼らとナイトメアンが交配することで、さらに新しい種族が生まれることも有り。

ソニックチームインタビュー

「ナイト」におけるA-LIFEの秘密に迫る!!

本誌■まずはA-LIFEというものを「ナイト」という作品に入れることになった経緯をお聞きしたいのですが。齊藤■夢の世界にリアリティーを与える、ということで、A-LIFEは最初から使おうと考えていたんです。ただA-LIFE自体に関して当初は勉強不足の部分もあって、最終的にかなりの時間がかかってしまいましたね。

片野■何度も同じ面をプレイするときに、いつも同じ風景があるよりも、何かどこかに変わったところがあると嬉しい、というスタッフの要望にちょうどA-LIFEがつかったというのがありましたね。本誌■彼らの行動パターンにはどのようなものがあるのでしょうか? 大島■ナイトピアンたちの行動そのものよりも、その組み合わせが無制限にあるということですね。彼ら個々自体は、自分の状況を判断して行動するようになってるので、たとえば、彼らが笑っていたときにナイトメアンがいきなり追いかけてたという状況になれば、バタバタと逃げていきますよね。逆にその時プレイヤーがこのナイトメアンをやっつけてあげれば、彼は助けられたということになります。すると彼らはプレイヤー(ナイト)を好きにな

っちゃうんですよ。そうすると、すれ違った時に手を振ってくれたりとか追いかけてくれるんです。その時の状況に応じて変化していくナイトピアンの姿を楽しんでくれたらいいと思います。

本誌■たとえば、ナイトが眠ってナイトピアンを巻き込んでしまうことがありますよね。そういった場合はどういう影響があるんですか?

齊藤■仲間たちが回りで見ている場合には「あつ仲間が殺されてる」ってことで、ナイトのことを恐れて見るようになります。これを何度もやってしまうと、風の噂であつという間に、この世界に広がってしまうんですよ。だから好かれていたのなら、殺さないでいるのがいいんです。でも、実際のプレイにはほとんど影響はないんですけど。

本誌■ナイトピアンの生態についてもう少し詳しくうかがいたいのですが。片野■僕も作ってて思ったんですけど、生物界と同じような感じなんです。たとえば、ナイトメアンに食われたら死んじゃう。では食われないために何をするかというと、飛ぶのが速い奴の方が逃げられるし、ナイトメアンが襲ってきたときに気づくのが早ければ逃げられると。そういう者たちのほうが生き残りやすいですね。その生き残った者同士が交



配するとその子孫たちもそういう能力を継承して生き残っていくという感じで。逆にそういった能力を持たない者は生き残れないという。そういう意味ではうまくシミュレートできたと思います。

本誌■最後にA-LIFEの楽しみ方みたいなものがあれば教えてください。齊藤■例えば、あえて可愛がらない方向もあると思います。ナイトメアンから守ってあげないとか殺しまくるとか。いろんな接し方をすることが、ゆくゆくは新たなナイトピアン達の行動を出現させることにつながりますので。

大島■「ナイト」は、一応本体のみでもプレイできてしまうので、A-LIFEをセーブしていない人がいるかもしれませんよね。でも、そうすると、楽しみが半減してしまうということになるので、ぜひバックアップをして、プレイしてほしいですね。

(7月9日、セガにて収録)

SONIC TEAM



ソニックチームからA-LIFEシステム担当の齊藤祐志氏とプログラマーの片野健氏が登場。ディレクターの大島氏も横から加わり、A-LIFEのすべてが暴露される!!

続・ソニックチームとチェック!!

残り2つのドリームと3体の

前号では……

前号ではエリオットとクラリスの前半2つずつのドリームの攻略をしたが、今回は本編に入る前に、前回やった4つのドリームを少々おさらいしておこう。

スプリングバレー

コース3のアクロバットは最後のプレイングで決まる。ポイントが追加される。



スプラッシュガーデン

敵を倒したいほど美しい景色が広がる。アクロバットエッジに当たるとダメージを受ける。うまく乗り越えればポイントが入る。



ミステックツカレスト

コース4のトップスピードは、うまく乗り越えればポイントが入る。



フローズンバル

敵の動きが難しいコース2の32リングボール。すぐそばに隠れているヘルプビアンを使うのがコツ。



CLARIS DREAM

リフトミュージアム

SOFT MUSEUM

ふわふわの異次元空間的楽しさ

「混乱」を意味する実におかしなドリーム。クラリスで歩いているときや、ナイツが地表を飛んでいるときなど、地面が大きく沈み込んでしまう。2つある美術館の中はナイツが触れるとバウンドしてしまう。ヘタに触れるとタイムロスしてしまうが、うまくプレイすれば高得点につながられる。ドリーム全体的にも非常に高い得点が出せる4コースだ。



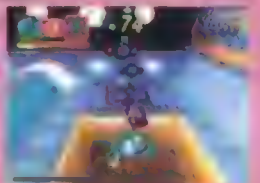
COURSE 1

うまく飛ばせばリンクを途切れなくつなげることができるコース。ダッシュとパラループのタイムラグを利用するのがコツ。コースが短いので何周もできる。カウント6のリンクボールも必ず割ろう。



COURSE 2

コース2は美術館の中に入る。館内で遊ぶ前に、チップを20個集めてアイデアキャプチャーを壊してしまう。時間がかかると7周目に終わる。輪に包まれたチップは中央に触れないと取れない。



COURSE 3

リアビューになる大砲の手前にヘルプビアンが隠れている。取ったときはチップとスターを飛ばし、そうではないときはリングを落とすのがいい。後半のリンクボールは左右小刻みに飛んで割ろう。



COURSE 4

美術館に入る前に、手前のスター周辺に隠れたチップを取ろう。館内は狭いがリングとチップ&スターをうまくつなげると30リング以上がつながる。制限時間に注意しながら2周を目指して飛ばせ。



攻略

2nd. LEVEL NIGHTMAREN-①

GULPO

ガルボ

赤い魚の延長線をうまく狙え!!

筒状の水柱の中を泳ぎ、一定の間隔で中から5つの弾を出してくる。出された弾は外側にいる赤い魚に当たると放射状に波動が広がり、これに当たるとダメージを受ける。

こいつが決め手!



水柱の中を泳ぎ、一定の間隔で中から5つの弾を出してくる。出された弾は外側にいる赤い魚に当たると放射状に波動が広がり、これに当たるとダメージを受ける。

ソニックチームからアドバイス

ドラムボールアクション!!

建物の中でバウンドしたときは「ドラムボールアクション」が可能です。ドラムロールの最中にアナログキーをグルグル回すと点が次々と上がっていき、うまく足から着地すればさらに上がっていきます。何回も続けられれば、すごい点数がどんどん入っていきますよ。



残る3体の2nd.レベルを大攻略!

前号に引き続いて、残りのセカンドレベル3体の攻略法をお送りする。これまでの3体よりもさらに手ごわい相手なので、気を入れて戦わなければ勝つことはできないだろう。ソニックチームからのアドバイスにも注目せよ!



今回の3体にはそれぞれ弱点がある。そこを突けば倒すのは楽になるはず。

ソニックチームからアドバイス

ひっくり返ったときがチャンス!

ガルボはダッシュ3回で倒せる。5回で倒せるときがある。1回ダメージを与えるとひっくり返ります。その状態のときにもう1度攻撃すると、2倍のダメージを与えることができます。いかに連続で水の中に入っていけるかがポイントですね。この軌道ならばぶつかると、という感じでナイツの動きを読んでもらえれば、倒すのはそんなに難しくありません。



ナイトメアンはこう攻める!

前号でお送りしたゲーム攻略の続編。難易度の高い残り2つのドリームとボス3体の攻略法をソニックチームが解説!

ELLIOT DREAM

スティックキャニオン

STICK CANYON

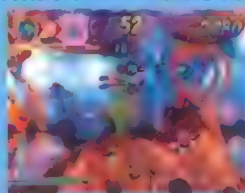
ドリーム中最も難しい4コース

コース上に障害物が多く、スムーズに飛ぶにはかなりの腕を必要とするが、その一方で、カタバルトコースターやマグネットゾーンなど、楽しい仕掛けが満載のドリームだ。コース1以外は非常に長いので、ムダなタイムロスは厳禁。トゲリングや塔からの落下物には十分注意しておこう。ブルーチップの数が多いコースよりも少ないのも難しさの1つ。



COURSE 1

ここは短いのでリンクをつなぐことも可能。障害物が多いので自分なりのコース取りをしよう。スタート直後のチップ群に隠されたパワーダッシュも忘れず取るようにマグネット周辺がポイントだ。



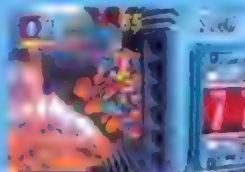
COURSE 2

カタバルトの手前まで17個のチップが取れる乗る前にあと3つ取ってキャプチャーを壊しておこう。乗っている最中でも落ちればリンクはつながる。2周目を狙うならカタバルトに乗らないのも手だ。



COURSE 3

光線を通ったあとはくっついていいるものが多いほうが高得点になる。カウンターまでに、なるべく落とさないよう飛ぼう。直後のリンクボールはアクロリングまでリンクをつなげないと割れないぞ。



COURSE 4

ポイントとなるのは鉄塔。ここで2度ほどダメージを受けるとナイツのままでクリアできなくなってしまう。3つ来る落下物は右の写真の位置を飛んで間を抜けよう。トゲリングは通らないのが無難だ。



ソニックチームからアドバイス

それぞれの仕掛けに注目

様々な仕掛けがありますが、それぞれの特色を覚えてコツをつかんでください。コース1や2のマグネットはうまく使えばリンクをつなげられますし3コース目のマグネット光線はなるべくたくさんものを集めれば高得点が取れるようになっています。



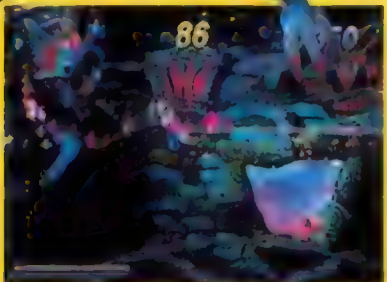
攻略5

2nd. LEVEL NIGHTMAREN-⑥

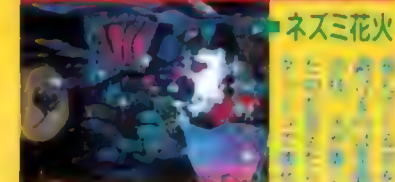
CLAWZ クロウズ

無理に追っても絶対追いつけないぞ

上下の回転する床と天井にあるネズミ花火の上を飛び回っているクロウズ。逃げ足が速く、ナイツが全力で飛んでも追いつけない。彼が乗っていたネズミ花火は火がついて、ナイツに向かってくる。飛んでくる前に花火を壊してしまおう。足場をなくして追いつくことができればこっちのもの。一撃のもとに倒せるぞ。



こいつが決め手!



ネズミ花火

ソニックチームからアドバイス

足場の倒し方がある!

クロウズがジャンプしたあとの着地点の火のついたネズミ花火を壊すのが倒し方の基本ですが、それでは2.0は出ません。2.0を出すには火のついていないネズミ花火をどうにか

するのですが、そこはみなさんで考えてみてください。飛んでくるネズミ花火はうまくやれば丸んだり誘導することもできますが、よほどのことがない限りムリでしょう。やはり飛んでくる前に壊すのが無難です。時間のかわらないドリルダッシュで壊しましょう。

攻略6

2nd. LEVEL NIGHTMAREN-⑥

JACKLE ジャックル

ガードの避け方がとにかくムズいぞ

円筒状のフィールドを飛行し、カードを飛ばして攻撃してくる手ごわいジャックル。飛行速度がナイツと同じなので逃げているときは追いつくことができない。

こいつが決め手!



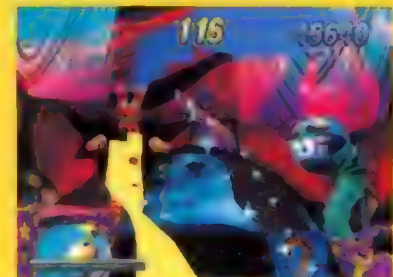
マント

ソニックチームからアドバイス

飛ばす方向を確実に

マントを外したあとは相手をよく見て捕まえます。タッチできたらバフィー攻略と同じように、飛ばす方向を修正します。相手は飛ばされたあとマントの方向に移動しますので、マントのない方向へ飛ばすのがベストですね。また少し角度をつけると、次に捕まえるのが楽になります。あと、相手を飛ばしたあとはLRボタンを同時に押してブレーキをかけるるとすぐに追いかけてきますよ。

カードを蛇行しながら避けつつ近づき、タッチダッシュで攻撃。マントが外れたら再びタッチダッシュを行おう。マントがない状態で5回攻撃すれば倒せるぞ。

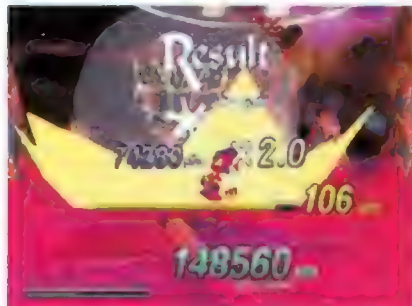


全ステージ共通スコアアタックのススメ

6誌連合ハイスコアコンテストも始まり、スコアアタックもますます熱い。記録を少しでも伸ばすためのアドバイスを送るぞ。

スコアを伸ばす基本はどのコースでも共通だ。

右の3つの要素を確実に覚えれば、通常の倍以上のスコアが取れる！



ナイトメアのクリア時間が速ければ、ナイトピアでのスコアは最高2倍。これは大きいぞ。

テクニック1 アイデアキャプチャーをすばやく破壊する

アイデアキャプチャーを壊したあとはボーナスタイムとなり、入るスコアが2倍となる。つまりできるだけ速く壊すほど、ハイスコアが入るというわけだ。最低でも2周目で壊しておこう。



ナイイツと同化する前にチップを集めておくのもいい。

テクニック2 1コースのタイムギリギリまで飛ぶ

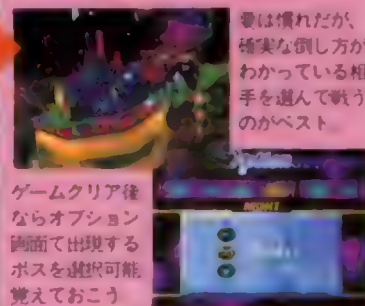
ナイトピアでのクリアタイムはスコアに関係しない。制限時間はギリギリまで粘ろう。ただし、間違っってアイデアパレスに入ってしまったら、時間切れになるのは極力避けよう。



危なくなったらコースを戻すのも一つの手だ。

テクニック3 セカンドレベルを短い時間で倒す

ボスを倒すのに必要な時間はまちまち。できるだけ倒すのに時間のかからない敵を選ぶのも大事な要素だ。



ゲームクリア後ならオプション画面で出現するボスを選択可能覚えておこう

夢は潰れたが、確実な倒し方がわかってる相手を選んで戦うのがベスト

SPECIAL ADVICE

腕を磨いてコンテストに挑め！



LET'S TRY! 好きな競技を選んで挑戦!!

ハイスコアコンテスト応募者はとにかく練習あるのみだ。幸い1度ドリームをクリアしてしまえば、そのドリームは何度でも挑戦できる。自分が挑戦しようと思っているドリームだけを集中的にプレイして挑んでくれ。マルコンも必須アイテムだぞ。

ここが POINT とにかく練習あるのみ！

コースのどこに何かあるのか、キャプチャーを効率よく破壊するためにはどこを通ればいいのかは、もう体で覚えるしかないぞ。

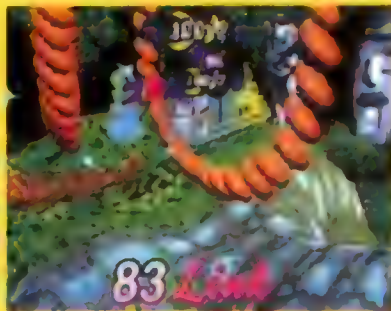


TRIAL サタマガ対象ドリーム「ソフトミュージアム」に挑む

この攻略法は前のページでも書いたとおり。幸いここは時間切れの恐れも少なく、高得点が取れる要素がたくさんある。コース1の連続リンクと美術館内でのトランポリンアクションがカギだ。うまく飛べばどのコースも2周以上確実に回れるぞ。

ここが POINT コース1の連続リンク

ナイイツ担当ライター「リンク記録は約1402。そこそこの数字。だからその倍は狙えるとの噂も。速いうちにジャマな敵を倒しておくのか」

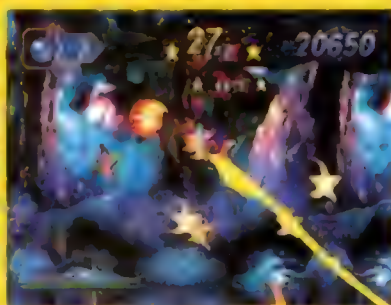


TRIAL 2 各ドリーム別トライアルに挑む

こちらはとにかく点を取ればいい。編集部調べによればミスティックフォレストやフロズンベルなど、リンク数が稼げるドリームが高い点数を取れるようだ。あえて難しいスティックキャニオンを選ぶのも逆にいいかも。

POINT 森の中の遺跡を狙おう

ミスティックフォレストは各コースが長めだが、チップやスターが豊富に集まるのだから、時間内にどれだけ取れるかが勝負だ。遺跡の中のアクロリングとリ



TRIAL 3 全コースどこでも可！リンク賞に挑む

リンクを稼ぐには短いコースが最適。代表的なのがフロズンベルのコース1だろう。少々難易度は高いが、ミスティックフォレストやスプラッシュガーデンのコース1でも狙える。ちなみにリンク記録はタイムアップまでカウントOKだぞ。

POINT 離れたリンクをいかにつなげるか

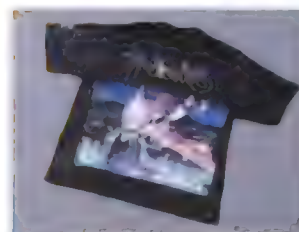
「アイテムをうまく使って飛んでくる、離れたリンク同士をつなぐ術がポイント。種々のモノにしてお



6誌連合 スーパードリームトライアル

「ナイツ」ハイスコアコンテスト 引き続き募集中!!

先月に引き続き、6誌連合ハイスコアコンテストを募集中。各誌専用のコースが指定され、各誌内で競うのがメインのコンテストだ。サタマガ対象ドリームは「ソフトミュージアム」。このベストスコア時のプレイをビデオテープ(VHS)に録画し応募してほしい(※写真の場合はドリームクリア時の得点とドリームが表示されている画面を撮影)。トップ5には、セガベストプレイヤー賞として超豪華賞品が出るぞ。また、サタマガ賞として各ドリームの最高得点者1人(※この部門は他誌との二重応募は厳禁！)と、ベストリンク賞1人(コースは問わず)を設けたので、こちらにも応募してほしい。



締め切りは 8/31だ！

ハイスコア大会応募方法

本誌での募集は3部門です。セガベストプレイヤー賞(ソフトミュージアムスタートからボス面終了までのハイスコアを録画)、あるいはサタマガ賞2部門(ドリーム別ハイスコアまたはコース別最高リンクを録画)、それぞれのビデオテープまたは証明写真に、どの賞に所属するかを明記して送ってください。応募先は〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株セガサターンマガジン編集部「ナイツコンテスト」(部門)係まで。締切は8月31日(当日消印有効)です。発表は9月~10月発売の誌上で。

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度—60%

- メサイヤ
- 11月発売予定
- 価格未定
- ロボットシューティング

重装機兵レイノス2

開発 独占 インタビュー チーム 占 PART2

今回は前回都合で欠席したメンバー2名と、
メインプログラムの工藤氏の登場だ!



プログラマー
工藤孝之氏

現在レイノス2の他に楽しいゲームも手伝っているため、大忙し。今回は企画の宮田氏のピンチヒッターで現状説明役に駆り出される。



グラフィックデザイナー
渡辺 徹氏

前回のインタビュー欠席の理由は明かではないが、嘴のチーム内イジメとは無関係であることを祈りたい。



グラフィックデザイナー
佐藤康信氏

こちらもやはり欠席理由は不明。途中からレイノスチームへ入ったということで、転校生イジメにあっているのか?

渡辺「格好いいムービーを見せたいけど、1人で作るのはツライなあ」

「私が担当してるのは、グラフィックの中の3次元のCGでレンダリングする部分です。ムービーとか、選択する武器のレンダリングですね。」

3Dは初めてなんで、勉強しながら進めています。シリコングラフィックスとかワークステーションで、UNIXのシステムを使って……。UNIXの管理者がうちにはいないんですよ。だからゲームを作る以前の段階で苦労してますよ。

ムービーは、ガングリフリオンを目指してますけど……。あそこまでは無理かなあ。短い時間でスピーディにスパッと格好良く見せられればいいと思います。ストーリー説明ではなく、イメージを伝えられるものにしたいですね。OPに使って余裕があればEDにも使いたい。

サターンというハードは次世代機の中では総合的にかっててんですが、ムービーを作るにはややツライですね。ナイツもムービーのOPより、リアルタイムのポリゴンのほうが全然キレイだから、サターンで無理してムービーにこだわることもないと思いますけど。

何度も言いますが、やっぱり1人はキツイですよ。1人じゃ、絶対鉄拳2のようなムービーは作れません。そのうえマシンも1台しかないんで……。まあ、そのへんはゲームの中身で勝負ってことにしましょう(苦笑)

佐藤「背景描きにとって拡大縮小は大きな制限。今は森と岩ばかり(笑)」

「ボクはBG(背景)を担当してます。今は地上ステージで、これから宇宙ステージを描く予定です。ボクが苦労しているのは、制限の多さですね。拡大縮小が今回のウリの1つなんですが、BGにとってはそれがネックなんです。縮小のおかげでやりたいことができないのは事実なんです。ただでさえ、2枚しか使えませんからねえ。従ってパッと見の印象が薄いので改善しているところです。例えば1面は森ですから、ずっと森と岩しか描いてない(笑)。2面以降になると、基地とか出てきますから、少しは仕掛けとかも工夫できると思うんですけどね。今はキレイに、リアルに描くことを目標にやっています。」

まあボクは途中から入った身なんで、言われたことをやるしかないんですけど、ん〜……ただ、なかなか先の仕様が決まらないんですよ。企画の宮田さんの仕様の待つしかない身でもあると(笑)。

工藤「森しか見てないんですよ……(笑)。宇宙ってあるんだよねえ」

「うーん、今回は現状説明役なんですけど、実は私も2面とか見てないんです(笑)。

宇宙ステージもあるらしいんですけどね……。私が担当しているものも、背景が森のところずっと作っているんで、他のステージに行ったらちゃんとハマるのかと不安だったりします。やはり私も企画の宮田くんを待つ身ですね(笑)」

佐藤「今チーム内で流行ってるのはアメリカのおもちゃかなあ」

佐藤「なぜかみんながみんなオモチャに凝ってるんですよ、アメリカの。仕事そっちのけで買いにいつちゃう(笑)。仕事場中に泥濘しちゃうってくらい。なんならお見せしましょうか?」

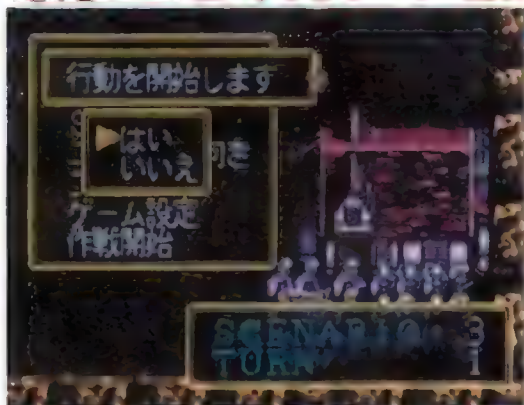
というわけで上の2枚の写真に続くわけだが、いやスゴイ! 現場には前回取材したメンバーもいたが、彼らは研究と称して某格闘ゲーに夢中。先行きは?

"俺のレイノスな日々" お便り募集!

レイノス2チームは現在どの部門も企画待ちらしい。そこで、親切なサタマガ担当編集は大変そう企画の宮田氏と、待ち時間のあるメンバーのためにお便りを募集するぞ。MDのレイノスの思い出、2への要望、チームへの励ましなどを送ろう! あて先はサタマガ編集部「レイノス2チーム後方支援部隊」係まで。

まさかコイツはあの時の!?

新3要素の徹底解析



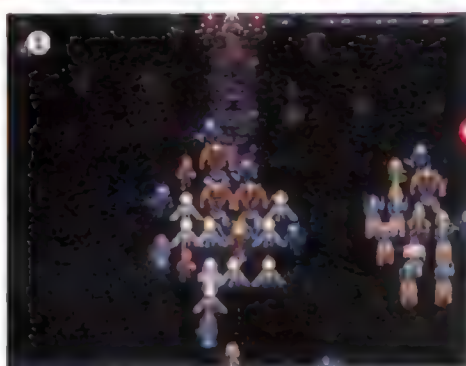
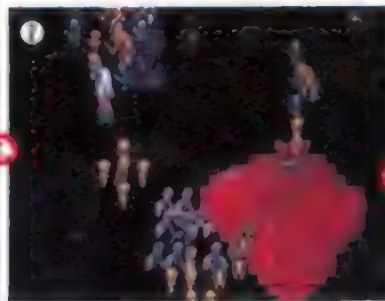
移動するのは指揮官キャラのみ

キャパに移動目標を決めてやると、そこへ向かって一直線に歩むが、方向転換ポイントを設定することで、移動範囲内で最高4回の方向転換が可能となる(写①②)。

移動目標を決定して作戦実行すると、傭兵は消えて指揮官だけが移動する(写③④)。そして敵味方全員の移動が終わると、傭兵が姿を現すのだ(写⑤)。当然、移動時に敵の指揮官と接触するとお互いそこから移動できなくなる。

つまり、敵と闘いたくない場合は、敵の移動ルートを読んで、それに触れないようなルートを考える必要があり、逆に、敵の進行を防ぎたいときは、敵と接触するように自軍ユニットを動かす必要があるのだ。実際のプレイでは後者の状況に直面することが多い。

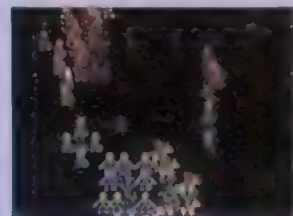
移動モードを「防御」に設定すると、作戦実行時に傭兵が消えないので、敵の足を止めたいときに便利だ。覚えておこう。



移動

POINT 2

今回、傭兵ユニットが消滅しても、「治癒」を繰り返せば完全回復できる。敵をすばやく絶滅させたいなら、HPの低いユニットを集中攻撃していこう。逆に、HPの低い自軍ユニットはいち早く治癒すること。



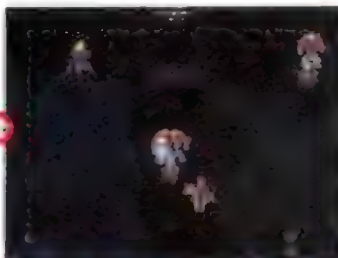
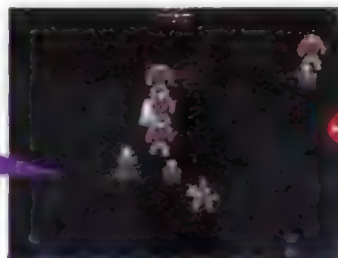
一括してHDPを見られるので、これ
が、(2) 次期HDPをゆり)

POINT 1

NPCユニットは基本的に敵から選ばれるが、攻撃を受けるとその場で治療を始める。つまり敵に一度でも捕まると、絶滅は時間の問題となるのだ。それでも意外と耐えてくれるので、寄り道せずに急いで助けにいこう。



これはヤバイ



2. 直は判を引やすと読みにくく、上部には横一線を引くことで読みにくく通判は付く。また二番目も、右側に「和」を付するが、これは「和」の字が「和」の字に

特報!!
SPECIAL REPORT

ラングリッサーⅢ

- メサイヤ
- 9月13日発売予定
- 6,200円
- シミュレーションRPG
- スペシャル
パッケージ

ANGRISSER

ランクⅢの改良されたシステムを今までお伝えしてきたが、今回は次号以降から始まる攻略編の布石として、また、今まで不明確であった部分を中心に、より実戦的なシステム解説を詳細する。攻略前の最後の準備だと思って熟読しよう。



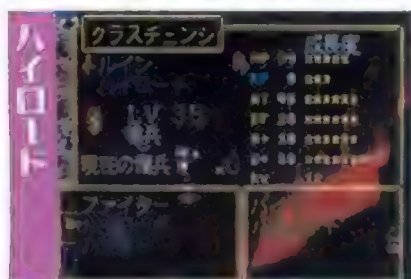
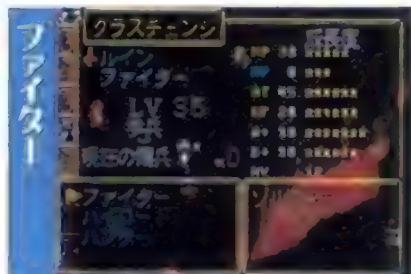
傭兵をうまく使うのが指揮官の役目

敵と接触すると戦闘が始まるのは前号までに解説した。さらに詳細すると、戦闘の始まる接触というのは指揮官同士以外に傭兵同士も対象となり、倒したい敵に接近し損ねても傭兵が接触していれば戦闘へ持ち込める。だが、攻めるときはそれでもいいが、こちらが逃げるときは都合が悪い。そんなときは陣形を変化させて傭兵の接触を避けよう。蛇足だが、攻撃を受けて傭兵が減ってから逃げれば、傭兵ユニットが少ない分攻撃を受ける確率も減る。

ユニットの属性による相性



ユニットの属性には相性がある。上の図を見てもらえばわかるが、指しているユニットに対して強い、弱いという単位には弱い。基本で言うと、歩兵は槍兵に強いが騎馬には弱い、といった具合だ。この相性はあくまで基本的なもので、実際には様々な要素が絡み合っているため、さらに戦略性を増すと同時に、プレイヤーの技量が問われることになった。



クラスチェンジ・クラスアップ

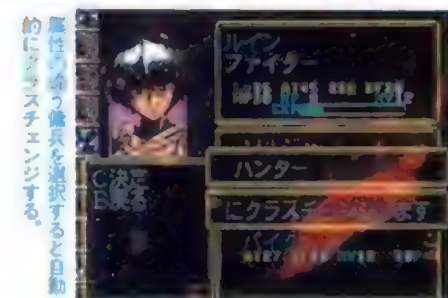
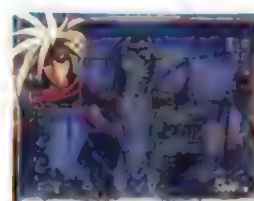
自由に行えるようになったクラスチェンジ

クラスチェンジとはクラス属性が増える

ことで、プレイヤーが任意にそれをチェンジできる。属性には歩兵や騎馬、魔歩といったものから水兵や盗賊など数多く存在するが、成長属性の種類はキャラによって決まっている(3~4種類)。クラスアップとは、そのクラスの上位にあたるものに变化することで、例えば歩兵ならファイターからグラディエーターへクラスアップするのだ。クラスチェンジ、アップするレベルは下の表の通りだが、その属性が成長しきっているとクラスアップできないので注意しよう。右下の表はあくまでも一例。? 部分に関しては、シリーズをプレイしたことのある人なら……!?

クラスチェンジ			クラスアップ				
LV 10	LV 30	LV 50	LV 20	LV 40	LV 60	LV 80	LV 90

クラスチェンジ			
歩兵(基本属性)	騎馬	魔歩	槍兵
ファイター	ナイト	ソーサラー	ロード
グラディエーター	シルバーナイト	メイジ	ハイロード
ソーズマン	ハイランダー	アークメイジ	ジェネラル
?	?	?	?



ENEMY ZERO CREATOR STALKER
WARP CGムービーユニット

独占インタビュー

ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

- ワーブ
- 今秋発売予定
- 6,900円
- インタラクティブムービー
- 4枚組

特報!!
SPECIAL REPORT

これまで、秘密のベールに隠されてきたWARPの内部スタッフたち。本誌編集部はついにそのインタビューに成功した。飯野氏が“バンド”と評する“メンバー”たちが、クールに語り合う。



菅村 弘彦

Hirohiko Sugamura

アニメーション担当（物体を動かしムービーにする作業）。ワーブに入る以前はコピー機の営業をしていたが、アフターケアで訪れるうちに、いつのまにか入社していたという異常な適応能力の持ち主。



上田 フミト

Fumito Ueda

アニメーション担当。TV番組の制作会社でCGを担当していたが、『E0』立ち上げ時期にワーブを訪れ社員となった。実は抽象画が好きだが、それを生かせるゲームはないとほやく。



立石 章三郎

Sho Tateishi

CGディレクター。モデリングからモーションまで、CG作業すべてを取り仕切る。本誌ワーブ担当編集者と同じ編プロに出入りし、ゲームライターをしていた過去が、今回のインタビューで発覚した。



林 弘巳

Hiromi Hayashi

CGデザイナー。ポリゴンを組合わせての造形（モデリング）と、そのモデルにテクスチャーを貼る作業を担当する。以前はゲーム制作の下請け会社に勤めていた。恐妻家であることは公然の秘密。



宮崎 朋浩

Tomohiro Miyazaki

CGデザイナー。林氏と同じく、モデリングとテクスチャーマッピングを担当。ワーブ入社前は、地方TV局でCGをマックで製作していた。担当編集者とは通ってるゲーセンが同じことも発覚。



「『Dの食卓』のおかげで、ゲームと映画両方の限界が見えた」(飯野)

CGムービースタッフと株式会社WARPとの出会い

——ではまず、皆さんがワーブに入る前の簡単な経歴、CG歴などをお聞きたいのですが。

立石「ワーブに入る前は、いま目の前にいらっしゃる編集さんとともに、ゲームの攻略本とかのライターをやっておりました(笑)」

飯野「俺の中で君の価値は下がったよ(笑)」

宮崎「ワーブに入る前は、地方のローカル番組のテレビ番組でちょこっとCGを。マッキントッシュを使って……」

立石「俺と経歴替えない?(笑)」

飯野「宮崎先生とはステップで会ったんだよ」

宮崎「六本木にマッキントッシュの店がありまして、そこでたまたま名刺交換して……」

上田「テレビ番組の制作会社にいました」

林「前はゲームの下請けの会社でやっていて、3Dがやりたかったんですよ。そのとき『Dの食卓』のサターン版が売れてた頃で、社員募集があったんですよ。それで入ったという」

飯野「章ちゃん(立石)は自分でアミーガを買ったんですよ。僕もちょっとワーブって会社つくろうと思って、バーチャルリアリティの研究(爆笑)してた頃で、3Dなんで一緒にやろうかって。それぐらいのきっかけですね」

立石「近くに飯野氏がいただけ(笑)」

飯野「最初は薄いつながりだったね。でも取締役ですからね、立石くんも。初めっからいますし。で、菅村君のきっかけは面白いんだよ」

菅村「代理店で営業マンをしていました。ここでコピー機を買ってもらったんで(一同爆笑)、それでちょこちょこ来ているうちに、何かこう、くるものがあるって、頼むから入れてくれって(笑)」

飯野「そんなんで入れるのかよこの会社(笑)。でも入りづらいんだか入りやすいんだか全然わかんないな。なんで某有名RPGのメインプログラマー落としたのに菅村がいるんだろう(笑)」

ローラとムービースタッフの微妙すぎる関係

——仕事の細かい部分をもう少し詳しくお聞きしたいんですが。アニメーションとは具体的にどのようなことをされてるのでしょうか?

菅村「林さんと宮崎様がオブジェクトを作って、テクスチャーを張る。それを動かすのが仕事です」

立石「実際にブツを仕上げるのが僕だね」

——アニメーション担当の4人の方は全てムービー

を作っているわけですね。

飯野「そういうことです」

——ローラさんに対してなにかありましたら。あと好みのタイプなんかをお願いします。

上田「彼女はいます。好みのタイプは……」

飯野「何てれてんだよ(笑)」

上田「別にありません。ローラさんについては、たまに変な顔になるところが……(一同爆笑)」

飯野「ローラってビジュアルでしかないんで。ちょっと好みとかそうじゃないとか半断しにくいよね」

宮崎「顔の好みはこれといってないけど、まあ、ネコの好きな人(笑)かな。ゲーム好きだといいね」

飯野「夜、ミルクをなめてたりとか(笑)」

菅村「僕のタイプは物静かな人。外見がきれいな人がいい。ローラさんはあんまり好みじゃない(笑)」

飯野「言い切ってるな〜」

林「好みのタイプは、一応、ウチの奥さん(笑)」

宮崎「そんなに怖い(笑)?」

林「いや、ローラの方がキレイだけども。『D食』の時と比べたら、けっこうキレイになったしねえ」

立石「頭の回転が早い人がタイプかな。ローラさんは、あんまり好みじゃない。まあ手の届かないところにいる感じのひとだし(笑)」

——今まで、飯野さんに好みのタイプを聞いた雑誌はないと思いますが(笑)、お願いします。

飯野「お、俺にふる(笑)? う〜ん。好みのタイプを常日頃考えているわけじゃないんで、難しいよね。でも、話をしてる時に話ができるのは基本で、あと、お互いの立場をわかってる人間であればそれでいいと思う」

——CGに対してのこだわりなんかは? 以前飯野さんが「実写そっくりに作るのではなく、頭の中にあるイメージを形にするのにCGは非常に有効だ」とお聞きしましたが。

林「実写そっくりにするなら、モーションキャプチャーで全部やっちゃえばいいしね。現実じゃない世界を作るのがいい所じゃないかな」

飯野「ムービーのつくり方はね、まず俺が字コンテを書いて打ち合わせをする。そしてイメージラフをおこしてもらったりしながら、同時にテクスチャーも書いて、オブジェクトに貼って行って、それをアニメーターが動かしていく。僕は確かにうるさくは言うけれど、それでも自由な部分は多い。まあ、オープニングみたいに大切なシーンだけうるさいの。それ以外は、どういう風に上がるかが僕の頭がない

から、できてきたものを見ておもしろいなって」

クリエイター集団WARPの持つE0の以後の可能性

——今のご趣味は?

林「今はCGが一番かな、やっぱり。でも車とバイクもすてきなくて……」

上田「仕事しかないっすよ(笑)」

宮崎「猫を20匹くらい飼ってますから、猫かな。あと、ゲーセンで対戦(笑)」

飯野「菅村っぴは営業じゃないの?(笑)」

菅村「違います(笑)。ラジコンレースですね。走らせてて、1つ壊しちゃったんですが」

立石「下手くそ(笑)。と、僕はまあ何でもですね」

——自分にとっての、「飯野さん」とはどのような存在なのでしょうか?

宮崎「ライバル(笑)。広告のライバル。フォトショップのライバルでもあるかな」

立石「『実況ワールドカップサッカー』の敵(笑)。一応尊敬していると最初についておこうかな。最初からいっしょにやってるっていうこともあるし、昔からよくつるんで遊んで、企画も一緒に潰したし、いい意味での友達かな。彼を前面にたてているのは、彼にしかできないことをやってもらうためですね」

菅村「キャプテンというか部活の部長って感じかな」

上田「ディレクターですね(一同爆笑)」

林「自分と同じ考えを持っている人だと思いましたね。面接で2回来て、ずーっとしゃべってみて」

——それぞれが「E0以後」といふ、これからこういうことをやってみたいということはあるですか?

林「やっぱり、飯野さんも言ってますけど、フルCGのムービーをやりたいなあと」

菅村「CGの映画は時間をかけてやりたいですね」

宮崎「アニメーションをやりたいかな」

立石「短いだと、みんなと同じになっちゃう。しかたないから、通信(ネット)に乗っけるものかな」

飯野「バカみたいにお金を使って映画はとってみたいね。日本人でCGやってる人でもできるのは何人もいないと思うから。そこで力を問われるでしょう。インタラクティブムービーっていう中途半端なモノをやって、ゲームっていうモノの限界も感じるし、映画自体にも限界は感じます」

上田「僕は具体的にはないですけど、今はE0に全力投球かな(一同爆笑)」

飯野「かっこいいね(笑)」



すでに始動しはじめた「音」だけの作品 リアルサウンド(仮)

「D」から「E」の人になりつつある飯野寅雄氏。その役が早くも次回作を決定した。「音」だけの作品を。

- ワーブ
- 来年発売予定
- 価格未定
- 3Dサウンドロールプレイング
- 2枚組

特報!!
SPECIAL REPORT

サターンで復活!! SONYが蹴った先進性とは?

TVゲーム初、画面不要の作品
「ケンジ、お前何やってるんだい?」

「冒険をするわけじゃないですけど、アドベンチャーと言えばアドベンチャーゲームですね。本当の意味のRPG、ロール・プレイング・ゲームかもしれない。「役割を演じる」ってほうの意味だね。何も画面に出ませんから、相当制作費がかかったラジオドラマっていうか。3D音響ですしね。QサウンドとYサウンドどちらを使うかはまだ決まってませんが。脚本、音楽、声優も優秀な人を使って、なおかつインタラクティブという」

編集部：画面に何も出ないということは、選択肢から行動をA、B、Cボタンで三択で選ぶ、という形になるのでしょうか?

「そこなんです。今悩んでいるのは、こうやろうって方向性が一個あったんですけど、あんまり良くないって意見が出て。やりながら決めていきます。基本的には三択とか四択だね。行動を選ぶというか。誰にでもできるゲームにしたいんで、そこで変なことしたくないんです。選択する作業に面白さは持てませんから。「ここでこんなセリフ言ったらどうなるかな?」……お、変なことになったなあ」みたいな楽しさはもちろんありますが、それは2度3度目の面白さじゃないかな。普通のサウンドノベルのようにサブストーリーというか、設定が根幹から変わってしまうような展開の仕方はしません。半魚人出てきたりとかスパイが出たりとか。……まあ、そういうアドベンチャー的要素というよりは、ストーリーロールプレイとでもいうのかな、演劇の中のひとりの役者として、どう動くかというような感じですね。今までのアドベンチャーっていうのは、アイテムの使い方考えたりとか、証拠を見つかったりとかが大切だったじゃないですか。この作品では、人間関係の中で相手にどんなセリフを言うかとか、どんな仕打ちをするかが重要になってくる。相手を「うん」と言うか「はい」とするか程度の違いで、話の展開が変わってきちゃうゲームじゃないんです。チャート作ったりとか、こういう展開にするにはどうするんだーとか考えずに済む作品。マル

チに重きを置きすぎると1本の話が軽くなっちゃいますから。脚本僕が書くわけじゃないけど、プロデューサーとしてはそうしたいですね。あと、TVゲームなのにモニターになにも写らないってかっこいいじゃないですか。ロックだよ(笑)。何も写ってないTVに向かって、ヘッドフォン付けながらパッドをかちゃかちゃやっているとところに親が入ってきたらやばいじゃないですか。「ケンジ、お前どうしちゃったんだい?」とか(笑)」

編集部：オーディオラックにサターンが乗っかつ



てたりするわけですね(笑)。……つまり、どんなゲームかという、プレイヤーが舞台の上にいる、そのセリフは決まらずに、全部アドリブで決めていける、といった感じでしょうか。

「そういう感じ。それでね、アナログ要素を入れようと思うんです。アナログパッドには対応しませんけど(笑)。同じ場面でも同じ選択をしたら同じ結果にはなりますけど、人間の感情って、ON・OFFだけじゃないですよね」

編集部：最近はそのような人間も多いですけど(笑)。「そうですね(笑)。続きは次回にでも話します」

編集部：脚本はどの方面の方をお願いするんです?

「まだ明確な返事はもらってません。いろいろ考えたんですよ、小説家とか漫画家とか。セリフだけのゲームなんですよ、ナレーションとかも流れるけど、基本的にセリフだけ。だから「文学」じゃあないと思うんです。「テレビ」とか「映画」の世界。「演劇」だね、食われちゃうんです。演劇でしかないものになってしまう。で、悩んだ末にTVの脚本家に頼んでみました。ワーブの作品って中世ヨーロッパとか宇宙船の中だったりとか、フィクションフィクションした感じだったじゃないですか。今回は日常の中のあるドラマチックな1日といった感じなんですよ」

編集部：今回のテーマは決まっていますか?

「あります。ひとつはね、恋愛ものです。もうひとつは恐怖系のを。2本出すんですよ、実は」

編集部：演劇のセリフって、遠くの席の舞台がよく見えない人にもわかりやすいように書いてあるじゃないですか。「見えない」といったところで共通点があると思うのですが。

「んー、でもね、もっときめ細かいことがしたいんです。小声で囁くとか、呼吸音だけを流すとか。これは音でしかできないんですよ。小説だと、「なんたらかんたら」と、小声で喋った。

となってしまう。でも耳で、「あなたはだまされてますよ」と囁かれたら……。けっこうキマりますよ。みんなでわいわいしてるときに、お目当ての女の子が耳で、自分だけに聞こえるような声でなにか話してくれたら……いいですよ(笑)。スピーカーを通した声を聞かせるのと、生の声を聞かせるのは違うんです。まあ結局、テキストアドベンチャーができなかったことなんですけど、画面に文字だけってのは泣けないでしょ? 思わずぼろっときちゃうような、そんな作品にできたらと思います」

「文章は3行を4時には出せない。
それが音には可能なんです」(飯野)

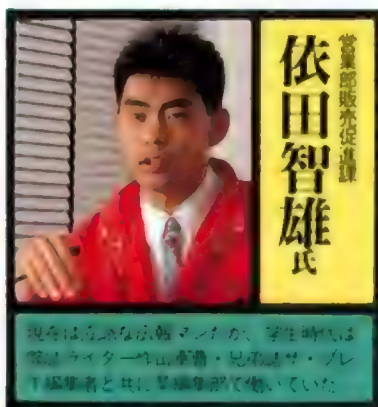
ネオジオファンにはおなじみ ザウルスサターン参入第1弾

競馬アクションゲーム



ステークスウィナー

ネオジオの「クイズ・キング・オブ・ファイターズ」現在アーケードで稼働中の最新作「神風拳」など、意欲作の多いザウルス。サターン発売時より参入表明していたが、ついに第1弾を発表。競馬アクションというジャンルでサターンにトライする意気込みを聞く!



これからのサターンは アイデア勝負の時代

●サターン参入第1弾ということで会社の紹介をお願いします。

●設立は'93年で、当時はSNKさんやADKさんの、龍虎の拳2、ワールドヒーローズ2といったゲームのスーパーファミコンへの移植から会社が立ち上がりました。うちはもともとSNKのグループ会社なので、業務用で出すゲームの第1弾も「クイズ・キング・オブ・ファイターズ」というゲームからです。第2弾は今回移植する「ステークスウィナー」業務用で発売したのは去年の9月なんですけれども、ゲーセンで遊んでいたユーザーさんから非常に良い反応を頂きました。春にネオジオCD版を出すときには、決められた馬だけでなく自分で馬を作れるようにしては?ということになったんです。そのシステムが好評で「次世代機に移植しよう」という結果に。

●では、これからはサターンの方でソフトを出していけるわけですね。

●そうですね。それぞれのハードに合ったソフトを出していこうと思っています。ただ、現在どの次世代機

種でもソフトがあふれていますからね。今はアイデア勝負だと思います。第1弾に移植のソフトを持ってくるんで、ウチはある意味ズルイと思うんですよ。でもゲームが面白いんで許してください(笑)。

●サターンに「ステークスウィナー」を移植しようと思った理由は?

●ゲームセンターのユーザーさんにサターンを持っている方が多いのでプレイしてくださる方も多いだろうと。ファミコンの時代に比べてゲームをするユーザーさんの年齢層も上がっています。特にサターンは大人の方が多くですね。他に移植しやすいという点もあります。ステークスウィナーは2Dゲームですのでサターンに移植しやすいんですよ。

●このゲームでターゲットにするユーザーの年齢層は高いようですが?

●ええ。20代以上と考えていたんですが、ネオジオCD版に付けていたアンケートハガキを見たら小学生からも結構来ているんですよ。それにゲームが好きで子だけじゃなくて競馬が好き、馬が好きといった人もいてあながち年齢層の高い人だけともいえないんですよ。

●格闘やアクションが多いサターンの中で「ステークスウィナー」はどんな存在になると思いますか?

●サターンに競馬のゲームは1本か2本位しかないんですよ。このゲームはシミュレーションでも単なるアクションでもないで、新しいジャンルが作れると思いますよ。ゲーム自体はボタン2つで遊べるごく単純なもので、それほど難しくもないので遊びやすいのでは。

●サターンオリジナルのシステムの

これがリアル 競馬アクション

アイテム&調教

調教で自分の馬を鍛えたり、種付けシステムでさらに能力の高い馬を作ったり、繁殖させたりできる。しかもデータ的にも競馬ファンが納得できるものになっているぞ

競馬ゲームの目標はやはりG1制覇だ。最高の馬で世界最高峰のG1レース「凱旋門賞」にチャレンジ!ここまでくれば友達の馬に負けやしないぜ。対戦もアツイぞ!

2P同時対戦

サターン版はパワーメモリーを使って2P対戦が可能だ。自分の育てた馬を友達同士持ちよって対戦ができる。牝馬の交換などもでき、ゲームでコミュニケーションが取れるのだ。

優勝(レコード)

3歳新馬戦

めざせG1制覇!

話を聞かせて下さい。

●繁殖牝馬と種牡馬の数がそれぞれ48頭づつ追加されました。これらは同時に発売されるPS版とはまったく違った種類の馬です。それによって、ネオジオ版にはなかった自分だけのオリジナルの馬を作ることができます。しかもネオジオ版ではできなかった自分で育て育てた馬を使っている2P対戦もできるようになりました。友達とパワーメモリーを使って親馬の交換などもできますよ。

●気の早い話なんですけどこれから続編の出る予定などはありますか?

●2は開発中です。アーケードですぐ月に稼働する予定です。移植の可能性ももちろんありますよ。

●現在アーケードで稼働している「神

風拳」の移植予定は?

●ユーザーさんに好まれるものであれば移植も検討しますが「神風拳」は338メガ使っていますので容量の方で色々工夫が必要なんですよ。

●サターンでソフトを出していくというところで、ネオジオのユーザーから何か聞かれるようなことは...?

●そんなことはないですよ。ネオジオの方でもこれから出す予定のゲームがありますし、やはりネオジオ、サターン、PS並行してやっていこう

と思っていますよ。うちは変なソフトを作るのが好きなんです(笑)。

●格闘ゲームのキャラでクイズゲームを作ったりね。まあ、次にも期待して

いて下さい。

●ありがとうございました。



エイリアントリロジー

- アクレイムジャパン
- 8月30日発売予定
- 1,200円 ●3Dシューティング

映画の「エイリアン」が、3Dシューティングとなりついに登場する。あの異形の生物が、画面いっぱいになってプレイヤーを襲う！ 果して君は、この地獄に終止符を打つことができるか！

殺られる前に殺れ!!

誰もが知っている映画「エイリアン」そのエイリアンが、3Dシューティングとなってサターンに登場することになった。プレイヤーはリプリー大尉となり、エイリアンを生かして地球に持ち帰ろうとしている企業国家の野望を断ち切るのだ。ゲームは、3Dのダンジョンで与えられたミッションをクリアしていき、次々と襲ってくるエイリアンを倒しながら探索を行うのだ。ステージは、コロニーから刑務所、放棄された宇宙船へと進み、敵であるエイリアンもウォーリアーやフェイスハガー、などなど、映画そのままの迫力で襲ってくるぞ！



話題のモーションキャプチャー

このゲームでは、デモビジュアルなどに話題のモーションキャプチャーという手法を使用している。このモーションキャプチャーとは、簡単に言えば実際の人間の動作を、コンピューターで取り込み、その動作をそのまま画面上に再現させる手法のことだ。

これにより、3Dモデルが本物と同様の動きをするのである。見ていると、あのCG特有のぎこちなさがなく、各関節がなめらかに動いているのだ。この部分にも注目しよう。



これは……戦争だ!!



ALIEN TRILOGY

武器も映画でおなじみ

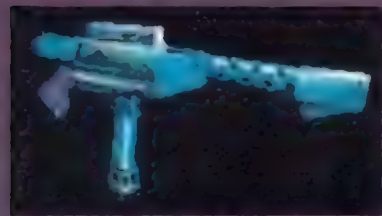
エイリアンを倒す武器は、映画でも登場した、ハイテク技術が詰まっている近未来兵器。これらを、ダンジョンの中から見つけ出し使用していく。しかし、兵器にはそれぞれ弾薬制限があるので、所かまわず撃っていると、すぐに弾がなくなってしまうので注意が必要。弾薬は、コンテナを破壊して入手するほか、エイリアンに寄生された人間達なども持っている。これらの兵器を駆使し、しぶといエイリアンを倒殺していくのも、このゲームの醍醐味であり、楽しみのひとつ。



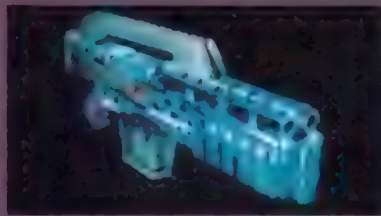
●ピストル 開始直後はこれしか持っていない。威力が弱く、エイリアン相手には辛い。



●ショットガン 広範囲を攻撃可能で、フェイズハガーも1発。だが弾薬は節約しよう。



●小火銃 映画では、リフリーがこれとハルスガンをテーブルで止めて使用していた。



●ハルスガン 連射が可能で、15発数かコンテナ表示される。中〜後半で使えるぞ。



こちらを確認し、すさまじい速度で迫るエイリアン



ショットガンを受けて、なおも突進して来る どうすりゃいい!?



アクレイムインタビュー

「サターン版は超自信作!!」

ボブ エイリアンはPSとSS両方出していますが、この種のゲームって、まず同じデキにならないでしょ? PSはたいていジオメトリエンジン使ってポリゴンを



マーケティング部 開発部長
ボブ・テンバロー



マーケティング部 課長
今野 文樹

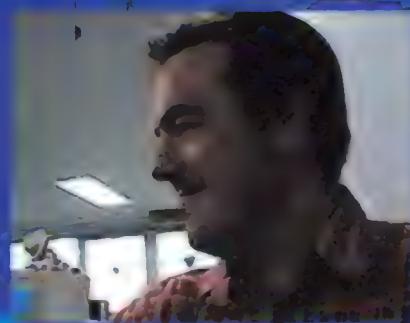
出すけど、今回はエンジンがちがう。なんとSS版のほうが良くなっちゃってます(笑)。

今野 これだけテクスチャーが貼り巡らされているながら豊富なパターンがあるのね。ライトが点滅したり天井から物が下がったり。

それとやっぱりサターンは処理が早い。今回また納得しちゃった。開発としてはキャラが動くときにポリゴンを描いていかなきゃいけないから、キャラが動く速さをたたくものなんだけど、SS版は、PS版より速いのが多いですよ。めっちゃ速いんですよ! なのにテクスチャーとかポリゴン欠けがない。スゴイ!

ボブ あとは音ですね。バランスも良くなってるし、SE関係の、例えば拳銃音とか、凄くクリアに出てる、この辺もSS版はいいなと思わせることですね。

ボブ エイリアンを製作したイギリスのグローブ社のこだわりがサターン版に出てますよ。完全版と言っ



グローブ社長
フリーカス・マクガヴァン

てもいいですね。PSの3Dシューティングには、キリーク・サブラッドというビックタイトルがあるけど、サターンで対抗できる代表作になれると信じています。本当にグローブのおかげですね。彼等は3Dゲームの時代を予感してどんなハードでも使える優秀なエンジンを作っておいたんです。

今野 グローブの社長はエライ。「どんな商品が日本では楽しんでもらえるんだ」とドンドン追求するしね。今回は彼の写真をどーんと載せてください!

完成度



特報!!
SPECIAL REPORT

近未来文化
と
前時代文化
の心地良い融合

- コナミ
- 9月13日発売
- 6,800円（3枚組）
- アドベンチャー
- 1人プレイのみ
- バーチャガン対応

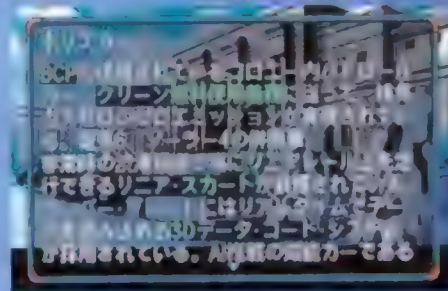
POLICENAUTS

ボリスノーツ

コナミが自信たっぷりに“最終形態”と銘打つだけあって、サターン版「ボリスノーツ」の完成バージョンは実にデキがよい。パソコン版以外では収録されていなかった一部のグラフィックの復活、サターン版オリジナル新カットの挿入といったビジュアル面に加えて、用語解説モード（プレイ中に入れる）が追加されるなど、システム面も強化されているのだ。さらに、シューティングシーンもバーチャガン対応になっており、プレイ中の緊張感を一層高めている。これも全機種版の中で初めてのことだ。ちなみに初回プレス分に限り、写真集やバーチャガン用デカールなどの豪華

な特典がつくとのこと。

とまあ、ここまで説明しておいて言うのも何だが、あまり表面的な部分にばかりとらわれるのも困りもの。あくまでこの作品の本質的な素晴らしさは、ストーリーを含めた内的要素にあるからだ。近未来ものにありがちな安っぽい設定はせず、映画なみにしっかりした世界観は、まるで実在するかのようなリアリティで構築されている。そして、その世界観に無理なくフィットしたシナリオも見事である。その序盤を今回はお見せする。



2013 年——人類は宇宙への進出を開始した

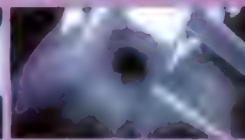
世界中から選ばれた5人

彼らは、メンパース5人。それぞれ、異なる能力を持つ。エド・マクロー、ジョナサン・タカハシ、トクカ、サム・ストリート、トマス・ジョー。サイレン・ヘイカー。彼らの現在のミッションは、警察の決戦となったのである。

2010年、人類初の宇宙コロニー「ビヨンドコースト」が完成。この年から人類は本格的

に宇宙へ進出を開始した。その3年後、数十万人の一般市民移住と同時に、コロニーの治安を確保するために5人のボリスノーツが選出された。しかし、ボリスノーツへの就任直後、EMPS（コロニー外活動用ボリススーツ）のテ泳中の事故で、メンバーの一員であるジョナサンが

明になってしまふ。彼はEMPSの冷凍睡眠装置により、生命活動を停止させたままの状態ですべての宇宙をさまよっていたが、25年後に奇跡的に救出される……。



2040年——25年前の過去が追いついた……

無事に救出されたものの、過ぎ去った25年もの歳月はジョナサンを孤独な存在にしてしまった。身寄りのない彼は、地球に生還した後オールドL.A.のうらぶれた街に住み、ネゴシエーターまがいの探偵として生計を立てていた。そんなある日、彼の事務所のもとに、かつての妻だったロレインが突然訪ねてきた。すでに55歳になったロレインは、25年前と変わらぬ姿（冷凍睡眠のため）のジョナサンを懐かしそうに眺めていたが、やがて息を決して語り始める。彼女がここに来た理由は、再婚

相手の夫、ケンソウ・北条の捜索をジョナサンに依頼するためだったのだ。北条はビヨンドコーストのトクガワ製薬に勤める技術者だが、ロレインにカプセル剤と薬の切れ端を託した後、行方不明になったという。ジョナサンはこの依頼を受けるかどうか即答できず、いったんロレインを宿泊先のホテルへ帰そうとする。しかし、乗りつけてきた車に彼女が近づいたとたん、爆破事故が起こった！

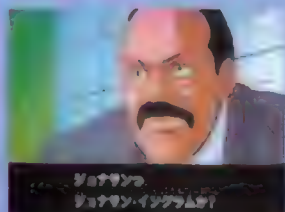
そしてジョナサンはビヨンドコーストへ

ロレインの遺志をくみとったジョナサンは、この事件の真相と、爆破犯人を探すため、再びビヨンドコーストへ渡ることと決意する。現在のところ、手掛りとなりそうなものはロレインから預かったカプセル剤と薬の切れ端、そして例の爆破の後、路地に点々と流れていた白い血液（人工血液）だけだ。

しかし、ビヨンドコーストにはポリスノーツ時代の仲間がいる。きっと彼らが協力してくれるだろう。そしてロレインの死とケンソウの失踪で1人になってしまったカレン・北条にも会わなければ……。

さっそくBCP（ビヨンド警察）へ向かうと、

デイク・フォレスト



メルリル・シルバーク

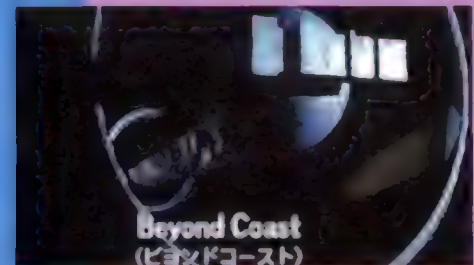
ブエラウン



トニー・レッドウッド



ゲイツ・ベッカー



Beyond Coast
(ビヨンドコースト)

うさぎピンチ! 主役の座が狙われる!!

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度 65%

美少女戦士

セーラームーン Super

真・主役争奪戦Plus(仮称)

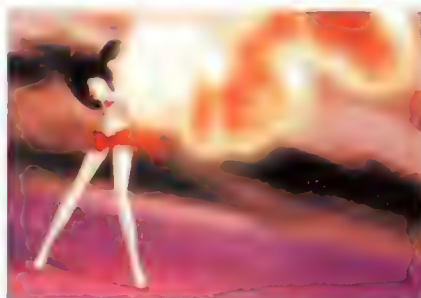
●エンジェル●今秋発売予定●価格未定●格闘アクション●全年齢推奨

ゲームの華! オープニングCGを大公開!!

ついに、このゲームの華ともいえるセーラー戦士達のムービー画面写真を手// それらを一挙に公開しよう。ゲーム中に流れるムービーは、大きく分けるとアニメ部分とCG部分の2種類。CG部分はゲーム全体のオープニングに使用されていて、PS版のものとはほぼ同じもののようだ。アニメーション部分にも何種類かのタイプがあり、それらすべてが描き下ろしのものだ。



闇いを前にして静かに目をしてしているセーラーちびムーン。ベガサスとお話?



「アーク」が放たれる。とにかくハテ

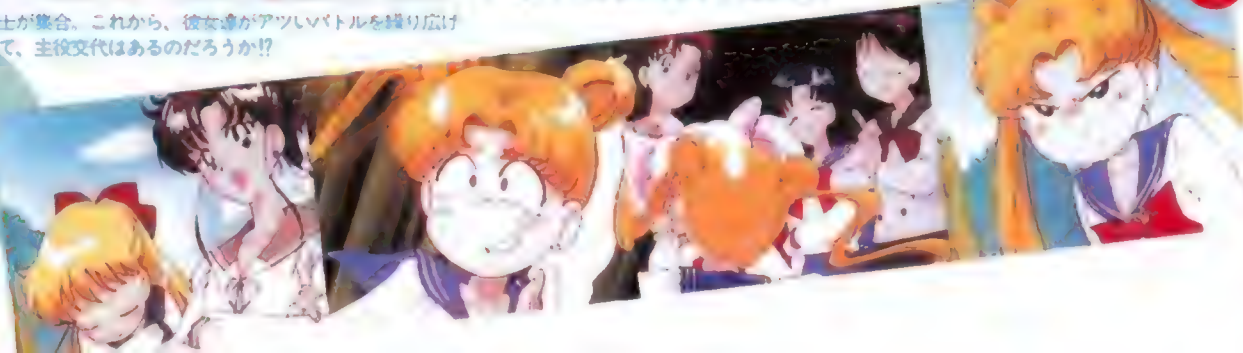


セーラー戦士達が集結する。これから、彼女達がアツいバトルを繰り広げる。はたして、主役交代はあるのだろうか!?

セーラー戦士の中で一番人気「このマキヨリ」彼女が争奪戦という形を提案したのか始まりで、うさぎも立く立くそれをのんだ

サターン版
オリジナル
ムービー

各2部分に分れるムービーをちょっとだけ紹介。ブレイクは要チェックです!





中盤の演出もバッチリアニメで!!

アニメとゲームの演出がほぼ同じという
ゲーム中盤の演出は、アニメとほぼ同じ
という点が、ゲームの魅力の一つである。

仲間達に呼び出されたうさぎは、何も知らずに待ち合わせの場所に現れる。そこではすでに、うさぎから主役の座を奪うための話が……。ショックを受けるうさぎをなだめるように、亜美が主役争奪戦を提案。こうして、闘いの火蓋は切って落とされた。



普段はうさぎとなかよしのこの2人も、主役という甘いさやきの前には弱いのだろうか、そのあたりの本音は、ゲームの中のアニメーション部分で語られるかも?



サターン版のストーリーモードに、新しく追加されたアニメーションの数々。これらは、ゲームの導入部分、中盤、そしてエンディングに流れるようになっている。この見開きのページで、周りに並べられている写真が、導入部分。掲載したのは全体の30%程度だ。

そして主役の座をかけた闘いが始まる!!

アニメのセーラームーンの世界観を生かしつつ、ゲームの中でも華麗に舞うセーラー戦士達。彼女達が使う必殺技も、派手なものが多い。これにアニメーションによる演出効果に加わることによって、格闘部分がより盛り上がることは間違いないだろう。はたして、主役の座は誰の手に!?

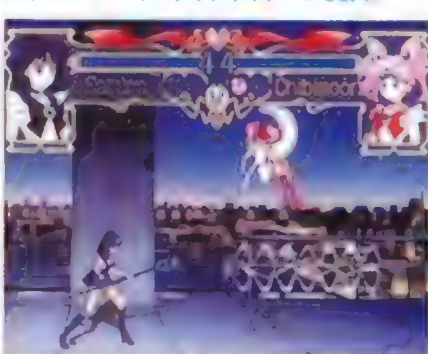
マーズのバレー・マングラビ、ユビターのスパークリング・ワイド・レッシュャー、テレビでもおなじみだよ。



マーズのバレー・マングラビ、ユビターのスパークリング・ワイド・レッシュャー、テレビでもおなじみだよ。



セーラームーンの大心臓、ムーン・パイラル・ハートアタックがサターンを襲う。



© 武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
C ANGEL 1996



特報!!

SPECIAL REPORT

リアルバウト餓狼伝説

拡張RAM使用で
またもや当然
完全移植!!

REAL BOUT

餓狼伝説

●SNK ●8月23日発売予定 ●8,800円
●対戦格闘 ●拡張RAMカートリッジ同梱

アーケードでも未だに根強い人気を誇る、餓狼伝説シリーズ第5作のリアルバウト餓狼伝説が、新システム拡張RAMを引っ掛けてサターンに移植。強い敵たちの闘いが所いうちに君のサターンでくり広げられる。今回は初公開の画面写真を中心に、これがリアルバウト餓狼伝説だ! というような紹介と、前作の餓狼伝説3からの変更点、ライター2人による闘いトークをお届けする。



ギース・ハワード
最後の闘いの場は
サターンに……

サターン版画面写真を公開だ!

餓狼伝説シリーズ最新作

初代餓狼伝説から数えて5作目がこのリアルバウト餓狼伝説だ。

餓狼伝説3の闘いで奥の秘伝書を手に入れたギース・ハワード。3巻の秘伝書はすべて彼の手に落ちた。しかしギースはビリー・カーンに秘伝書の処分を命じる。奥兄弟に何かをもたらすかもしれない、同じ失敗を繰り返さないために、ボガード兄弟のように……。そしてギース

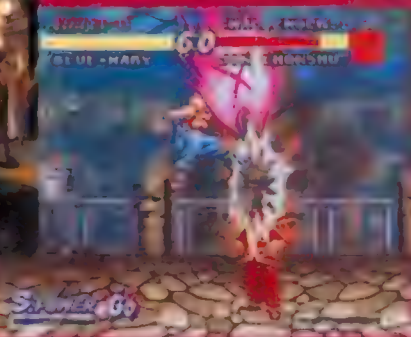
餓狼伝説3のボスキャラの山崎と餓狼伝説2で登場したキムの闘い



ブルー・マリーのスピニングアールが奥兄弟の奥、奥奥に直撃!!



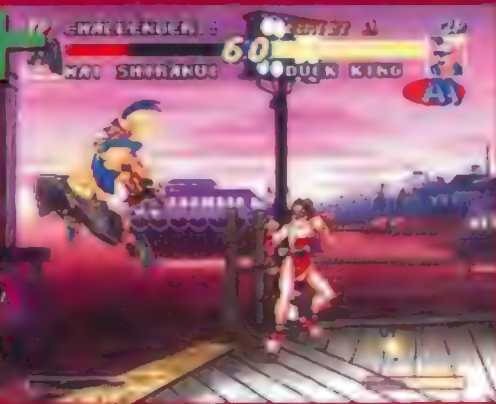
はキング・オパ・ファイターズの手はずを整える。支配者は自分だけだということを知らせるために……。ギースとボガード兄弟の宿命の対決をメインにそれを取り巻くキャラ達の闘いだ。



餓狼伝説3からの変更点

リングアウト

画面端には障害物が設置された。この障害物には耐久値があり耐久値以上のダメージを与えると障害物は破壊されてしまう。破壊したあと画面端に落ちるとリングアウトとなり負けてしまう。各ステージのリングアウトごとにそれぞれ違った楽しい演出が施されているぞ。



オーバースウェーのバージョンアップ

前作の餓狼伝説3では出しづらい、わかりにくいと言われていたオーバースウェーがパワーアップした。ボタン1つでスウェー移動可能になり、対オーバースウェー攻撃もボタン1つで相手が手前、奥のラインに関係なく攻撃できる。面白さ倍増だ。



サターンの可能性を また一つ広げる 拡張RAM登場!

16MのTwinAdvancedRomSystemを使い、完全移植を成し遂げたザ・キング・オブ・ファイターズ'95の発売から数ヶ月後、リアルバウト餓狼伝説に8Mの拡張RAMカートリッジの同梱が決定した。汎用RAM導入に踏み切った理由などを前回同様、開発スタッフ品川チームマネージャーに伺った。



株式会社セガ・エンタープライゼス
コンシューマー開発設計本部
第二設計部 ソフト設計チーム
品川 浩二 チームマネージャー

ROMは成功した。 ならRAMでも...

編集部 (以下編): まず基本的な話ですが、ROMとRAMの違いとは?

品川: 簡単に言ってしまうと、中身の書き換えができるのがRAMですね。

編: 色や形、正式名称は?

品川: 形はTwinAdvancedRomSystem (以下TARS) やパワーメモリーとまったく同じで、色はダークグレイです。名前は「拡張RAMカートリッジ」です。

編: 前回のTARSからどういう経緯でRAMを作ることに?

品川: このRAMは単なるメモリーの拡張という意味合いではなく、いまのサターンにプラスαの機能があれば、いっそうイイものができるという発想からできました。前回のTARSの時も話しましたが、ネオジオとサターンはかなりちがうものなので、移植のフォローのためにとりあえずROMでやってみましょうと。で、ROMがうまくいったけどRAMでもできるんじゃないかと。

編: TARSを作っていた頃からRAMの予定はあったんですか?

品川: いや降って湧いた話というか(笑)。

これはソフトを作る側からの要望に応えて作ったんですよ。「次はRAMでいきたい」「じゃあ作ってみるけど、本当にうまくいくかい?」という感じで、この2、3ヶ月で作ったんです。

編: TARSの時もかなり価格を抑えてましたが、今回もCD-ROMと同梱で8,800円、しかも汎用ということを考えると、ユーザーには嬉しいですよ。低価格にできた理由は?

品川: ご存じのようにD-RAMの値段が下がったおかげです。去年だったら、品薄で作れなかったでしょうね。いいものを作っても3万円もしたのでは買ってもらえませんから、適正価格を考えて作りました。

編: 価格と絡めてお聞きしたいのですが、8Mと決定した理由は?

品川: もちろん我々はコストも考えます。で、開発側からはあればあるだけいいという要望が来る、この2方向の折衷点が8Mだったわけです。

編: 開発にとっては8Mは充分な数字でしょうか?

品川: 第一弾のリアルバウト餓狼伝説は完全移植ができていたということですし、今はこれしかないから、これでやるしかないんですけどね(笑)。



写真はTARSの時も使われたものだが、今後このタイプのものはすべてこの形になるという。仕組みはTARSと同じで、CD-ROMデータを読み込んだバッファRAMとカートリッジスロットとRAMをサターン本体は並行使用できる点を生かす。現時点ではリアルバウト餓狼伝説の同梱で8,800円と、単品の値段は発表されていないが、単品発売決定時に発表されるとのこと。

カートリッジスロットは無限への入口

編: すでにSNKさんのタイトルのいくつかはRAM対応が決まっていますよね。で、その中に前回16MのROMを使ったKOF'95の続編もあるのですが、RAMで容量は足りるのでしょうか?

品川: そのへんはSNKさん次第ですね。私としてはROMもRAMも自分の子供みたいなものですから、どちらも使って欲しいんですけどね。

編: ということはTARSはまだ活用される予定はあるわけですか?

品川: もちろんなくなったわけではありませんから、使いたいというソフトがあればいくらか生産できますよ。

編: このRAMの産みの親であるセガさんは対応ソフトの予定はないのですか?

品川: 今のところははっきりした予定はありませんが、将来的には考えられると思います。メガCDが出た頃と同じような状況ですね。CDにするか、カートリッジにするかは、そのゲームに合った選択がなされたわけで、容量が多いからと言ってみんなCDにはならなかったでしょう? だから、このRAMを作ったからと言って、セガのソフトすべてRAM対応させることはないわけです。

編: 両方とも今は格闘ゲームの移植が主な使用用途ですが、他のジャンルでも有効な使い道はあると思うのですが。

品川: もちろん、格闘ゲームのためだけに作ったわけではないですからね。ただ、今は格闘ゲームが主流で質の高いものが多い。だから必然偏ってしまうだけで、

本来何にでも使えますよ。私自身はシューティングが好きなんですが、これも質の高いものには使って欲しいと思いますし、シミュレーションでもロールプレイングゲームでもなんでもこいです。

他にも、例えば、SNKさんの真説サムライスピリッツは格闘ゲームの要素も楽しめるロールプレイングゲームと伺っていますが、これはネオジオの大容量を生かしたジャンルが複合的なゲームですよ。RAMやROMがあれば、サターンでもそういった2つ以上のジャンルを持つゲームのどちらの要素も、高いレベルで作ることができるはずですよ。

編: ROM、RAMときたわけですが、もう次の構想はあるんでしょうか?

品川: あくまでもソフトあつての周辺機器なんで、ソフト側からの要望があれば我々はそれに応えるだけです。今回は完全移植という要望に応えたわけですが、リアリティのあるレースがやりたい、と言われればハンドルコントローラー、インターネットにアクセスしたければモデムを作りましょうと。

編: サターンはそれだけ柔軟な対応のできるハードというわけですね。

品川: ええ。実は正直な話、最初は完全移植できるか心配でしたよ。先ほど言ったように、まったく別物のハードのソフトですからね。SNKさんのゲームのファンは移植度には特に厳しいと聞いていましたし(笑)。それをプラスαしただけでよくぞここまで、と。今回の成功の要因もサターンの設計が拡張性を優らせていたということでしょうね。カートリッジスロットを使って、サターンはもっともっと進化しますよ。

リアルハウト映画に選べるキャラクターは全部で16人。映画版3の10キャラ+ポスキャラクター3人。そして映画版1にシリーズに登場した人気キャラクターのダック、キム、ビリーの3人。計16人だ。好きなキャラでKOFに参戦しよう

伝言をめぐり闘いから半年、テリーの前にビリー・カーンが姿を現し、ギースからのメッセージを伝えた。「キング・オブ・ファイターズに参加してもらえ」。テリーはリウ・スワンでの悪夢を思い事を返す。「今年こそ貴族の最後だ」



山崎を取り逃がし香港警察より大目玉を食らっていたがKOFの出場許可を願ひ出るボンブ「出てええっちゅうてくれたばい」思ひでない彼にバオバオの面々「あいつ本当に刑事だろうな……」



天の火石光



キム・カッツマン

キム親子はKOFに出席するため旗立
つところであつた。氣を付けてね
が、んはってくたさーいノでやんす。車
や弟子が見送る。「さあ、2人とも父
んの闘う相手からいろいろ勉強させて
あげようね」。



リチャードはボブの手に握られたNOFの両端を
握り、力強くエラの動きを示したいボブは肩
がリチャードの金網にぶつかる。そんなリ
チャードにボブは叫ぶ（怒った）。もしボブが
右肩に掛けたらいい、金が落ちてくたない。



ハイソングホーン



フランコ・
バッシュ

「僕のたいさくは、オクボウ・ニッポンの
のどフルーと、しかしフランコ
は、いかに心を思い出して、
お母さんの姿を見て泣き崩れてく
る。僕は彼を慰める。『ゴロー
ツノジュニア、カムバックだ
っ！』お父さんをこれから暖かくしてく



陽炎の夜

ジョーは大粒の涙をこぼす眞の姿を見つめる胸を押さえ、苦しみ、一人で出て行ったアンディに何もできなかった自分を責める眞にキースと決意を付けに行ったとジョーは語る。連れてって」眞は強い決意で立ち上がった。

WORLD HEROES PERFECT

特報!!

SPECIAL REPORT

●SNK/ADK●8月9日発売予定
●5,800円●対戦格闘

ついに完成! サターン版WHPのミリョク

発売日を目前に控え、編集部にて完成バージョンのROMがついに届いた。それに伴い今回は、「サターン版WHPのミリョク」と題して、サターンユーザーが得するオマケ要素と知らないとしめめないゲームシステムなどを中心にお届けするぞ!

エクストラファイルのミリョク♡

まず挙げられる特典はこのエクストラファイル。ユーザーへのサービスもここまでくると涙モノ。特にファン必見だ!



グラフィックコレクション

キャラクターの隠れたミリョクに迫る!



キャラクターズファイル

ボクらの仕事が減るほど充実した内容

これはアーケードでリリースされた全4作品で描き起こされたパッケージイラストやその原画などを鑑賞できるモードで、シリーズを通して変化していく英雄達の勇姿を拝めるのが嬉しい。雑誌用に描き起こされたイラストもあり、ゲーム中とは違った雰囲気を味わえるのも

●エクストラアタック
疾風の術 上段・下段
半蔵のエクストラアタックは、通常技のバックモーションをキャンセルするというかなりテクニカルな技だ。この技を使えば、通常ではキャンセルの出来ない技をつなげて連続技にすることができるのだ。ダッシュ横パンチからのキャンセルなど、色々試してみよう。

使用例なども挙げられているので非常に参考になる。初心者もとりあえず目を通しておいた方が無難に。

ここでは、キャラクターの特徴から始まり、飛び道具・粉砕攻撃や打撃防御攻撃などのリストから、必殺技や究極奥義のコマンドとその能力までを詳しく解説している。攻略要素が強いので、闘い方を知らない初心者か読むと得られる効果も大きいだろう。必殺技の効力を覚えておくだけで勝率も上がるというものだ。しっかり学んで、ぜひ実戦で役立てていただきたい。

もう ウハウハ!
たまらんっス~



エキスパートマニュアル

マニュアルをなくしても大丈夫!!

スクープ! 2色のEXカラー

サターン版WHPでは、キャラの色が1P2Pと2色ある他にEXカラーなる色まで用意されているらしい。つまり全4色の中から好きな色を指定できるのだ。至れり尽くせりとはまさにこのことをいう。

開発チームから
サターンユーザーへの
贈り物♡



●ヒーローゲージ・1
キャラクターのヒーローとしての力の強さを示すゲージ。ゲージは攻撃をヒット・ガードさせると上昇し、MAX時は一定時間持続するが、対峙した技を使うと消費される。効果としては、必殺技・究極奥義の威力上昇は主に二種で、グラフィックが変化したり、ヒット数が増えて威力が上がる。

ここでは基本操作をより実戦的に解説している。ダッシュひとつとってみても、その使い方から無敵時間の活用などまで詳述しているのだから、初心者にもとより熟練者が読んでもためになるだろう。また、必殺技のコマンドも形状ごとに入力のコツなども指南されているという親切ぶり。

サターン版WHPではアーケード版で通常使うことのできなかったボスクラスのキャラが使用可能になっているのだ。



孫 悟 空



すばやい動きと多彩な必殺技が特徴だが、その分扱いが難しくなっているテクニカルキャラといえる

ゼウス



半端じゃない攻撃力が特徴で、数少ない必殺技も凄まじい威力を持ち、必殺技1発で勝負がつくこともある。

NEO-DIO



ゼウスが裏のボスならば、DIOは裏のボス。登場シーンではゼウスをも瞬時に倒してしまうほどの強者。使い勝手のいい通常技と必殺技を持つ文字どおり最強のキャラ。他の英雄とはレベルそのものが違うといった感じで、キャラによっては勝てる要素は皆無に等しい。



すはやく上方へジャンプして如無様に
強く強ボタンの順で飛距離が伸び
ていく。ロープはジャンプでバウンスする

[illegible]

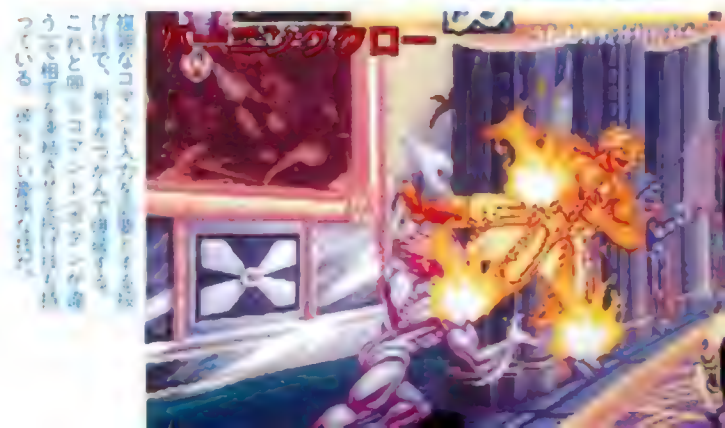
なる。無敵時間長く、打撃
攻撃と飛び道具攻撃に
なっている強烈な必殺技だ。

[illegible]

ヒーローゲージ満タンでパワーUP



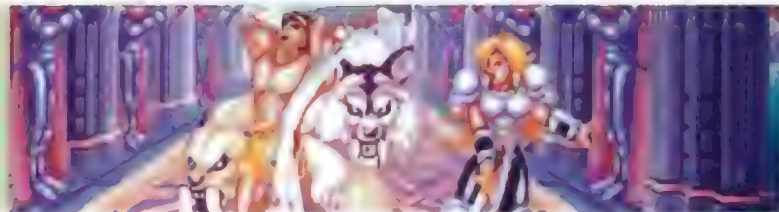
物で相手を切り裂く。ボ



複雑なコマンドを入力し、数分を要し、
げはで、結果をつかんで満足する。
こはと願。コマンドをこなすのが楽
うで、相手を満足させるだけのこと
っている。感。しい。滑。り。な。は。は。は。

斬新な戦闘システムのミリョク♡

WHPという格闘ゲーム自体のミリョクはその斬新な戦闘システムにある。全キャラ共通のお約束なので覚えておこう。



打撃防御攻撃

打撃で防御で攻撃!? なにそれ?

名称はややこしいが仕組みは簡単。相手の打撃を防御しつつ攻撃する技のこと。マニアックに解説すると、攻撃モーションの中にガード判定が発生し、そこに相手の攻撃が当たっても、ガードしたときと同じ状態のまま攻撃モーションが進んでいく。便利な技ではあるが、そう簡単に狙えるほどガード判定の持続時間は長くないのだ。



ハンゾウの遠距離立ち中Pが打撃防御攻撃になっている。これを相手の攻撃に合わせて出すと…攻撃モーション中に相手攻撃はヒットするが、判定はガードと同じでノーダメージで一方的に反撃できる

飛び道具粉碎攻撃

読んで字の如く、飛び道具を壊します

飛び道具同士がぶつかり合うと相殺されるが、WHPでは飛び道具を粉碎できる通常技もあるのだ。粉碎するのだからもちろんダメージは受けない。飛び道具は必殺技なのでガードすると体力が微量に減る。そんなセコイ剛りがイヤなときや、相手を威圧する場合にはもってこいの演出効果といえるだろう。タイミングは意外とルーズだ。

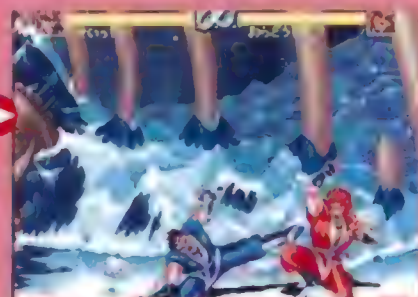
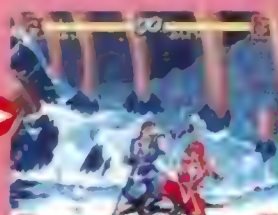


ハンゾウなら遠距離立ち中P、強Pのコフン（攻撃判定）を飛び道具に合わせるだけでいいが、タイミングを逃ると直撃する。また、プロッペンジャンのジャーマンミサイルは高度が低いので粉碎できない

ガードはじき攻撃

待ちは許さんぞ、待ちは!!

格闘ゲーム全般に問題視されている「待ち戦法」。相手が攻撃してくるのをひたすら待って、それに合わせた対処しかない作業的な戦法で、その賛否が問われている。しかし、WHPでは相手のガードを崩す攻撃があり、「待ち戦法」はあまり有効ではないのだ。この技は相手のガードモーションを解いて、しばらく動けなくする効果がある。

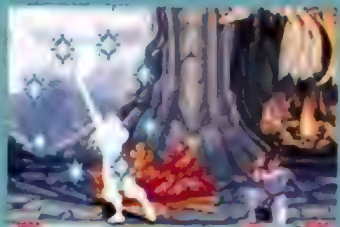


ハンゾウなら近距離立ち中Pがその技になる。相手のガードを解けば、そのあとに攻撃を決められる。しかし、ガードを解かれた後は、ガードを入れ直すことで追加攻撃を防ぐこともできるのだ

ヒーローゲージ

溜まればいいことアルヨ

画面下部にあるゲージがそのヒーローゲージで、相手に攻撃をヒットさせたり、必殺技をガードさせると徐々に増えていく。ガードしている方は増えないので、「待ち戦法」が有効ではないのがここでもうかがえる。これが溜まると特定の必殺技の攻撃力が増したりヒット数が増えたりとパワーアップするぞ



ゲージが溜まっているときに特定の必殺技を出すことで自動的に発動する。光っているときは無敵状態なのでうまく使おう

エクストラアタック

個性的な特殊技を使いこなせ

平たく言えば特殊技で、その能力はキャラごとにまちまち。ボタン3つ同時押し（またはRボタン）で簡単に出せるので、問われるのは使い方だけだ。例えばフウマのエクストラアタックなら必殺技を出すフリをするというもので、飛び道具を出すフリのすれば相手の跳び込みを誘え、炎龍破で叩き落とすことができるのだ。



キャラクターの個性がこのエクストラアタックに表れる。うまく活用して相手を翻弄できれば勝利は近づくというものだ

究極奥義

発逆転を引え!

各キャラが1~2つ所有する究極の奥義は、体力が減って体力ゲージが点滅することを条件に出すことができる。究極と称されるだけあって威力は絶大だが、コマンド入力が増えるというリスクもあるのだ。キャラ毎に技の効力も違うので、うまく利用したい。また、ヒーローゲージが溜まっていればパワーアップもする



コマンド入力が増える分、出せばそれなりに強力。比較的勝も少ないので多用も可能だ

以上をふまえて
いよいよ攻略!

次号以降からキャラ別の攻略ネタを始める。それを理解するためにも、このページで解説したことは頭に入れておこう。

ワーこいはまだまだ募集中!

前々号で告知した「WHPなんでも来い」では、イラストから手作りアイテムまで、WHPに関するモノならなんでも募集中。期限まではまだ時間があるので迷ってくれ!!

銀河お嬢様伝説

特報!!
SPECIAL REPORT

ユナ

●ハドソン●発売日未定●価格未定●AVG●1人プレイのみ

デジタルお嬢様のできるまで!

現在制作中のサターン用「ユナ Remix」。この作品は過去PCエンジンで発売された「ユナ1」をサターン用にリメイクしたもの。当然、使用されるグラフィックはサターン用に新しく描き起こされる。しかもバトル画面やイベントシー

ンはアスキーアートから描き起こす。更ノ、このリメイク版は、ユナ1の制作時とは異なり、キャラクターのデザインも一新され、より美しく描き起こされる。ユナ1のファンが楽しめるまで、じっくり見てくれ。

OVA用
新キャラクター
「亜耶子」



①設定画を描く



まずは設定画を描く。設定画はキャラクターのデザインや、背景、道具などを描くためのイラスト。

②原画を描き起こす



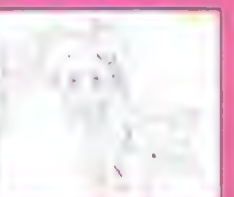
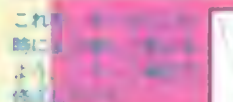
設定画をもとに、原画を描き起こす。原画は、キャラクターのポーズや表情、背景などを描くためのイラスト。



③データ化して線修正

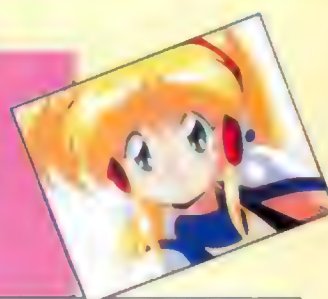
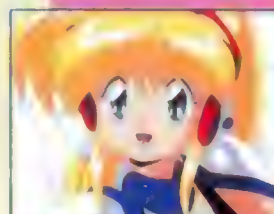


原画をスキャナーという読み取り機械にかけてデータ化する。



データ化した原画を、コンピュータで線修正する。線修正とは、原画の線が太く、ぼやけている部分を、コンピュータで細く、はっきりさせること。

④色を付けて完成



© 1996 HUDSON SOFT © 1992, 1996 RED

できたて
ほやほや
お嬢様!



MOBILE SUIT GUNDAM

特報!!
SPECIAL REPORT

SIDESTORY ① 戦慄のブルー

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BECAME.

- バンダイ
- 9月下旬発売予定
- 4,800円
- ドラマチック
- シューティング
- シューティングのみ
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

完全なオリジナルシナリオをもとに、「1年戦争」を別の視点から描く「機動戦士ガンダム外伝1」。今回は確定したオペレーション方法を紹介しよう。また、謎の蒼いMSの存在も明らかに……。

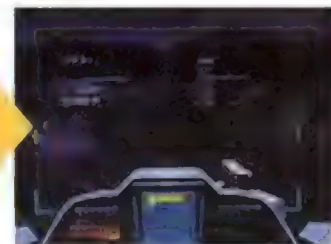
ジムを操るユウ・カジマ
それはキミ自身だ!

GM OPERATION MANUAL

この外伝1で主人公が活躍するのはプレイヤーが操作するモビルスーツ・ジムだ。以下のようにさまざまなアクションを行うことができる。実際の戦闘時の流れは、敵MSを視認して移動や接近を駆使して追尾していき(ロックオンした時は自動で追尾する)、ライフルや特殊武器で攻撃する。敵の種類によっては上下角を調整して攻撃しないと当たらない。

● 旋回(L・Rボタン)

Lボタンで機体を左に、Rボタンで機体を右に旋回させることができる。敵MSがダッシュで自機の左右に回り込もうとした時は、この旋回を駆使して回り込みを防ぐことが可能に。



● 移動(十字キー)

上で前進、下で後退、左右は平行移動する。同じ方向に2度押すと高速移動(ダッシュ)となり、敵近くでダッシュすると近接攻撃もできる。



コクピット

1 照準

武器はこの照準の中心に向けて発射される。ロックすると合わせやすくなる。

2 ダメージゲージ

現在の機体のダメージを表示する。すべてが赤くなると自機は破壊されてしまう。

3 バーニアゲージ

ジャンプやダッシュを行うとゲージが上がる。赤くなると機能は停止してしまう。

4 警告灯

作戦区域を出ると赤く点滅。それでも区域外に行くと敵前逃亡でゲームオーバーだ。

5 仰俯角計

自機が向いている上下角度を示す。戦車などの敵は下方向を向かないと倒せない。

6 ロックオン

敵を照準に入れCボタンを押すとロックオンされ、表示される。もう一度押すと解除。

7 特殊武器表示

自機の特特殊装備と残弾を表す。ちなみにH. BOMBは手榴弾を表している。

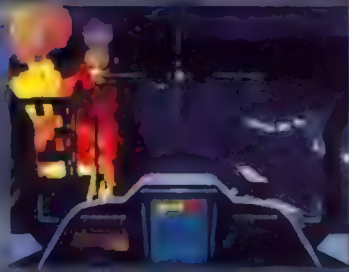
GUNDAM外伝

1-1

ようやく冒険者としてスーツ「ジム」の
実戦投入にこぎつけた。最初は、ミカ
ヅマの所蔵する小艇に、その最後アスト
ロネータを運用させた。オデッセイ作戦
で提供したジムの基盤を運用するとい
う作戦だが、緊急任務のため、他の全
隊が絶対命令だった。



ユウ・カジマの
小艇に搭乗中



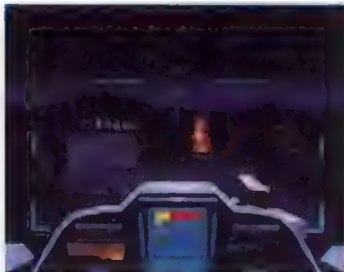
ユウ・カジマの
小艇に搭乗中



ユウ・カジマの小艇は
混戦の渦の中、引き込まれていく

●上下角切り替え(Xボタン)

ボタンを一度押すと自機が
下を向き、もう一度押すと
上を向く。主に下方向の視
点は戦車などの小柄な物体
に、上方向の視点は高い場
所に設置された砲台などを
攻撃する時に使用すること
になる。



上方

下方

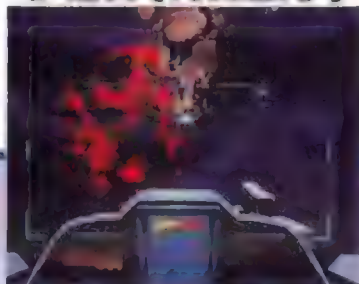
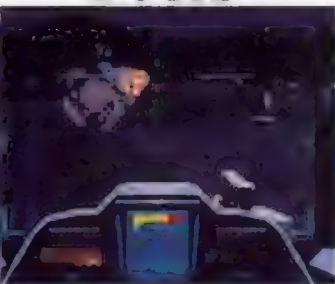
●攻撃(日ボタン/Yボタン)

このジムは弾丸タイプのライフルを装備して
いて、中間距離にいる敵を攻撃する場合に使用
する。接近戦では連射性能の高い頭部のバ
ルカン(ボタンを押し続ける)砲が威力を発
揮。また、特殊武器の手榴弾は遠距離にいる
敵に向くが、着弾するまで時間がかかる。

ライフル

バルカン

手榴弾(特殊攻撃)



●マップ表示(STARTボタン)

このマップ画面では各種情報が表示される。三角形のカー
ソルが自機で、頂点が前方を表す。DEFEND POI
NTは味方が守るポイントで、MAIN TARGETは
敵の破壊すべきターゲットを表している。

正体不明の蒼いモビルスーツ この動きは……!?

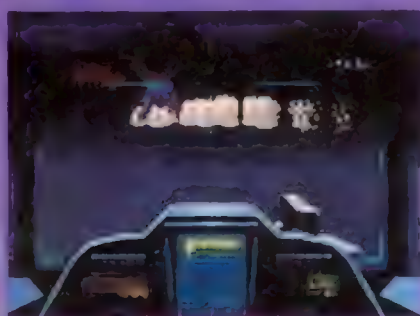
GUNDAM外伝

1-2

戦慄のブルー

敵モビルスーツを全滅させ基地を占拠したユウ達。しかし、息をつく間もなく緊急の通信が入る「所属不明のモビルスーツが現れ味方を攻撃している」と。第2のステージ「戦慄のブルー」はこうして始まる。ミッションはこの謎の敵機を撃破することだ。そのターゲットは、連戦のジムにそっくりな機体なのだが、全身が青く塗装され、しかも最新鋭であるジムを圧倒的に上回るスピードとパワーで襲いかかってくる「とても人間が操縦しているとは思えん!」その素早い動きに次々と仲間は倒されていく……ユウは戦慄を感じながらも、なんとか青いモビルスーツにダメージを与え、敵は一瞬沈黙すると、再び起動し後方へと飛び去った。果たしてその正体は、そして目的は何であったのだろうか。

実際のゲーム中、プレイヤーも青いモビルスーツの滑らかなスピード感ある動きに圧倒されるにちがいない。



とても人間が
操縦して
いるとは思えん!



3部作で描かれる オリジナルストーリー

この「機動戦士ガンダム外伝」はオリジナル・ゲーム・シリーズとして3部作で構成されている。この「戦慄のブルー」に続く第2部「蒼を受け継ぐ者」は11発売予定。そのサブタイトルからも「謎の蒼いモビルスーツ」がキーになりそう。そして、第3部「戦われる者(仮)」は来年春頃発売予定。それぞれ単体でプレイは可能だが、第1部をプレイしたらスキルなどのデータがそのまま第2部、第3部へと継承されていく。続けてプレイしていくことでより楽しみが増えそうだ。

NEXT

荒野を舞台に闘いは続く
孤独な戦士が
その先に見るものは





PART1

鈴木 裕

CAPCOM®

船水紀孝

この夏サターンは燃えているか!?
サターンを熱くする2大対談

サターンといえば、
アーケードの人気
格闘ゲームの移植
作品が遊べる点が

大きなウリ的一方、最近は大手ライセンスの人気タイトルの最新作が遊べるのも大きな魅力だ。今回はそのカギを握る二大対談を実現。これは注目だ!

PART2 SEGA

岡村秀樹
前田雅尚
HUDSON®

藤原茂樹
猪狩 寛





最新作「バーチャファイター3」の最後の仕上げ段階の中、今回の対談にのぞんでくれた鈴木裕部長。次はレースゲームを作りたいとの話も



YU SUZUKI

——セガサターン夏の2大対談のPART1は、「バーチャファイター3」のリリースを直前に控えている、おなじみAM2部部長の鈴木裕氏と、「ストリートファイター」シリーズをはじめ、数々の人気作をプロデュースしてきた、カプコンのゼネラルプロデューサー・船水紀孝氏の初の組合せによる対談だ。どちらも対戦格闘というジャンルではゲーム史に輝く業績を残しているだけに、どんな発言が飛び出すか興味深いところ。気になる両社の最新作の動向もふまえて、話を聞いてみた。本誌■まずは、船水さんは本誌初登場になりますか、改めてプロフィールをいただけますか？

「カプコンさんはライバルというより親近感を感じる仲間という感じですね」

船水■作品的にいうと「ストリートファイター」シリーズとか、「ヴァンパイア」シリーズとか、いろいろプロデューサーという形でやってきました。今まではずっとアーケードのほうばかりやってきたんですが、今年の4月からは各プロデューサーの担当する作品を監修する「ゼネラル・プロデューサー」という立場で現場の指揮を取っています。鈴木■AM2研でも、各作品にはチームリーダーという形でまとめ役がいますが、カプコンさんはプロデューサー制度というものを取っていらっしゃるんですね。

船水■僕の上には、先月取締役になった岡本(吉起)がいるだけです。

鈴木■岡本さん取締役になったんですか。いやあ、おめでとうございますと言っておください。船水■岡本とは、カプコンの開発が昔東京にあった頃からずっと一緒にして。

鈴木■面白い人ですね。岡本さんは、本誌■船水さんのほうは、デビュー作という？ 船水■入社したのは12年前なんですが、一番最初は「ガンズモーク」っていう作品でキャラクターデザインを担当して、次の「サイドアームズ」の時から「企画」という形で参加したんですね。

本誌■最近では何を？

船水■「ZERO2」のコンシューマー(※家庭用機)版ですね。この春からはコンシューマーのほうも見るようになったんですが、今回はアーケード版を始めた時から、もうそのまんま並行して移植作業も始めていたので、ほとんど一緒にやってきた感じですね。

本誌■鈴木部長は「VF3」のほうはどうです？

鈴木■とにかく大詰めなので、大変って感じですね。今回はキャラも多いので、残り期間とのやり繰りがとにかく大変です。

本誌■「3(スリー)」と言えば、カプコンさんもアーケードで今度「ストリートファイターIII」が登場予定と噂に聞きますが、船水さんはこちらのほうには、何か担当されていたりしますか？

船水■基本的には、直接担当のプロデューサーに任せていますが、「ストリートファイター」以来、ずっと格闘ゲームをやってきた立場として、アドバイスのことはいろいろやっていますよ。ゲームとしては、従来どおり2Dゲームなんですが、今

「ストリートファイター」や「ヴァンパイア」シリーズなどカプコンの顔とも言うべき人気作をプロデュース。ZERO2も自慢作とか。



CAPCOM セネラルプロデューサー

船水紀孝

NORITAKA FUNAMIZU

「サターン版ZERO2はすごくいいデキですなので期待してください」



「VF3」はこの夏東京ジョイポリスに先行登場!!



世界初公開の新型アトラクション9種類をはじめ、新たな魅力が満載の東京ジョイポリス。鈴木部長も「タイムフォール」や「アクアノバ」など面白いアトラクションが多いですね。ぜひ行ってくださいと大盛況。夏休みは行くしかないぞ。

ついに新画面が公開された「VF3」。起伏のあるステージや一新された各キャラクターと新技の数々、そして新たに導入された第4のボタン「Eボタン(仮)」など、大規模かつ大胆なパワーアップは注目される。詳しくはP.210へ。



7月12日(金)、東京お台場にオープンした東京ジョイポリスでは、なんと現在開発中の「バーチャファイター3」が先行投入されているのだ。一般のアーケードには、いつ正式投入されるか今のところ不明の(9月上旬との噂も…?)この超話題作が、期間限定ではなく、正式リリースされるまで、常に最新のバージョンに差し替えつつ、公開口けを行っていくと予想される。ちなみに「VF2」の時には、横浜ジョイポリスで同様の先行登場が実施されたが、今回

は夏休みの時期とも重なって、連日大賑わいしそうな感じだぞ。

日々できあがっていく開発中の「VF3」の姿を目撃して、歴史の証人になるもよし、雑誌の画面写真ではわからない実物のスゴさを雄よりも早く体験しにいくもよし。オープンしたての東京ジョイポリスで遊べて、「バーチャファイター3」も体験できるなんて、夏休みのいい思い出になるはずだぞ。年中無休(営業:10時~23時30分)の東京ジョイポリスは、この夏一番熱いスポットになりそうだ。

「バーチャファイター3」と「ストリート

月いっぱいぐらいで、キャラクターのデザインがギリギリ上がってくるかな、という感じですね。本誌■「ストⅢ」と名乗るからには、大きな進化が見れそうで期待も大きいのですが、ズバリ「ストⅢ」のウリという、どのへんにありそうですか？

船水■いやあ、あまり変えないというのが「ストⅢ」のコンセプトなんです。僕ら自身、内容的にすごく変えて、次の2D格闘ゲームを作ろうと言って作ったのが「ヴァンパイア」とか「X-MEN」でしたから、どちらかというと「ストⅢ」は、変えない方向にありますね。みなさんが望んでいる「ストⅢ」っていうのは、結局リュウやケンがいて、波動拳や昇竜拳を出すようなものなのかなと。もちろん変わりがないわけじゃないんですが、バツと見のイメージは大幅には変わってないですね。本誌■登場キャラクターが大幅に変更されたり、キャラパターンが増強されるとの噂もありますが、船水■そうですね。登場キャラに関しては、新キャラがたくさん出ますよ(笑)。ちなみに、キャラのパターンも、従来の倍近くになる予定です。だいたい「ヴァンパイア」あたりで多くて300パターンぐらいだったんですけど、「ストⅢ」では500~600パターン近くになりますね。ただ、操作とかシステムとかは、今までおなじみだった部分は基本的に変えてはいないです。

本誌■「ストⅢ」はいわば2D格闘ゲームの究極の形として派手さもスゴそうですが、そのへんは？
船水■いや、「ストⅢ」は「派手さ」というよりも、「流さ」があると思いますね。「派手さ」というのなら、「ZERO」シリーズや「X-MEN」「ヴァンパイア」などがありますから。僕らは「硬派な対戦」って言っているんですが、「ストⅢ」ではそういったものに走ってくれるといいなあ、と思っています。本誌■キャラクター作りの際に、心がけていることとか何かありますか？

船水■うちではデザインする時に、必ず記号を考えるんですね。例えば春麗だったら、髪飾りのほんぼり、チャイナドレス、腕輪。「ZERO2」のさくらだったら、手甲とハチマキとセーラー服といった感じですね。そして、それを元にわかりやす

いデザインにしていくなけなんです。

本誌■話は変わりますが、最近気になったゲームというのはありますか？

鈴木■これ言うと怒られるかもしれないけど(笑)、「スーパーマリオ64」はいいですね。あんまり細部まで分析してどうこうというわけじゃないんですが、すごく遊んでいる感じがして、すごく楽しいですよ。あれ宮本(茂)さんですよ。ライバル機だとかは別にして、同じクリエイターとして、本当にさすがだなと思いました。

本誌■ゲームのアイデアというのは、おふた方、

どんなところから出てくるものですか？

船水■僕は人と話してて、というのが一番多いですね。どちらかというと、アイデアを考えるのは得意じゃなくて(笑)、こちらからネタを提供して、いろいろ相手と話しているうちにいいアイデアが出てきて、それをピックアップしていく感じ。鈴木■僕は、あんまり脈絡がないですよ。本当に普段の生活の中で、海でナマコを踏んで、ああっこの柔らかい感じとか(笑)、クラゲに刺されて、「これーっ」とか(笑)。ただ、歳を取るごとにそういうひらめきというのは、減ってきていると思いますね。その代わり、どれか正しくてだれが必要かといったジャッジの部分の確率は歳の方だけ確きすまされてきている感じがします。若い頃は1つのことに使える時間も余裕もたっぷりある分、アイデアもあふれ出るほど多いんですが、その分ジャッジの部分が甘いと思いますから。

本誌■格闘以外に何か作りたい物はありますか？

船水■ここのところ格闘ゲームばかりでしたか



らね。シューティングとか、個人的に好きなジャンルのゲームを作っていたら、また格闘ゲームの新境地が見えてくるかもしれない(笑)。

鈴木■とりあえず僕は個人的にはドライブゲームが作りたいです。内容はどうしたいとかはまったく決めてもないんですが、とにかく実際に自分でサーキットを走ってみたいですね。「VF2」の時もそうでしたけど、とにかく自分で走って、何かを体験してみないと、何も始まらない気がします。本誌■最後に、お互いへの要望なども含めて一言。鈴木■僕はカプコンの方に非常に親近感があるんですよ。冗談抜きで、競合他社と言うよりは非常に親近感があるんです。ですから、今後もこのまま仲良く、おつき合いしていきたいですね。船水■セガサターン版の「ZERO2」は、移植のデキだけでなく、なんらかのオマケもつける予定です。ぜひ期待してほしいですね。

本誌■本日はお忙しい中ありがとうございました。

(7月9日、セガAM2研部長室にて収録)

CAPCOM
CHECK!

「ストⅢ」では多くの新キャラが登場か!?



「ストⅢ」はダッシュ、ダッシュターボ、スーパー、スーパーストⅢXとじつに5作をリリースし、「ZERO」もこのたび家庭用機に2作目が移植される。次々登場した人気キャラは「ストⅢ」では多数の新キャラが登場する予定だ。

「バーチャファイター3に時期がらぶつけるようなことはないでしょうね(船水氏)」というカプコンの超大作「ストリートファイターⅢ」。「バーチャファイター」シリーズが、3D対戦格闘ゲームの頂点だとすれば、「ストリートファイター」シリーズは、まさしく2D対戦格闘ゲームの頂点と言っていいだろう。「とりあえず、対戦ゲームは基本的には遊びの一部ですから、楽しく遊ぶために、いろいろ工夫できる部分がほしいですよ。で

ずから僕らはそういう遊びの部分を盛り込めるようにできればと思っています」と語る船水氏だが、最新作「ストリートファイターⅢ」について、こんなヒントも話してくれた。「今度サターンで、拡張RAMカートリッジ(※8月23日、8メガビット)が発売されますが、ストⅢぐらいになると、それでも足りないぐらいなんですよ(笑)」。どうやら今度の「ストⅢ」のアニメはかなりスゴそう。発表まで期待は高まるばかりだぞ。

ファイターⅢ」。この夏アーケードも熱い!!



STREET FIGHTER
ZERO
2

- 対戦格
- カプコン
- 9月14
- 5800円

- 対戦格闘
- カプコン
- 9月14日発売予定
- 5800円(予価)

トレーニングモード

NEW EDIT DELETE COPY PASTE
 FIND REPLACE PRINT QUIT HELP



勝利ポーズセレクトなど

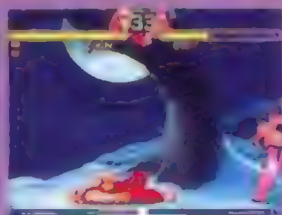
A screenshot from the video game 'The Simpsons: Bart vs. the World'. The character Bart Simpson is shown in a dynamic pose, wearing a red cape and holding a red heart. To his right, a statistics menu is displayed with the following text:

SCORE	2200
LIVES	2200
MAX COMBO	2200
FINISH	FIN

Below the statistics, there is a red banner with white text that reads: 'THE SIMPSONS BART VS. THE WORLD'.

隠し特殊技

三才圖會



前倒

コスチュームチェンジ



よゆうっす!

なめんじゃねーぞ!



挑癸伝説

いくせ!



ヒップホップ



オーオーオー!

38



セガ
サターン事業部事業部長
岡村秀樹

本誌にも幾度となく登場していただいているコンシューマの顔ともいえるお方だ。



セガ
ソフト推進部 部長
前田雅尚

国内のソフトラインナップを取りまとめるという、重要な部署を指揮する忙しいお方。



ハドソン
左陣 部長
藤原茂樹

ゲームソフト開発を手掛け、現在は「ボンバーマン」のディレクターを務める。



ハドソン
左陣 事業部長
猪狩寛

ハドソンの舵取り役を務めるお方で、サターンへの参入決定も氏の力が大きかった。

本誌■すでに「サターンボンバーマン」が発売されましたが、ハドソンさんのタイトルもこれからいろいろ出るということで、そのへんのところをセガさんと併せて、今後の展開や進捗をお話ください。

猪狩■今、雑誌で公開しているのは「ボンバーマン」「天外」「ユナ」です。一応、そのあとにもリリース予定の作品は考えてまして、あとはプロモーションのタイミングを見計らって随時やっていくと思いますが、今のところ予定は立っていません(笑)。

本誌■発表の予定はないんですか？

猪狩■はい。でも、制作は着々とやっています。本誌■サターンに参入されて、手応えといますか、そのへんは今どんなふうに感じていますか？猪狩■僕らが参入するにあたっては、当然経営者同士の意気投合っていいですか、現場との調整なども非常にスムーズにいったんです。セガさんはどちらかというとハードメーカーで、僕らはソフトメーカーという形でいますけど、お互いタイアップしながらうまくいっていることは事実だと思いますね。お互いのないところをカバーしあおうと……。セガさんのファンはどちらかっていうと、ヘビーユーザーさんというイメージありましたんでね。僕らはどちらかっていうとコンシューマに近いような感じがしますし、ないところをお互いに補えるんじゃないかっていうスタンスがありましたからね。

本誌■セガさんから見たらどうでしょうか？

岡村■やっぱりおっしゃるとおりですね。うちはハードメーカーでもあり、ソフトメーカーでもありますけども、結局ソフトメーカーはソフトメーカーとして1社、1社に特色があれば、ターゲットにしているユーザー層にも違いがあって当然です。だからこそのいろいろなバリエーションがあるわけで、そういった意味でうちにはないノウハウですとか、実績とかのテイストをハドソンさんはしっかりお持ちだし、過去の実績があるわけで、そういうタイトル(代表作)がまずこの夏にサターンで出していただけるということで大変有り難いと思いますね。で、ことに「ボンバーマン」に関していえば今までにないもの、新しい機能を付けて、力作を出していただくということですね。サターンが300万台突破っていうのは、全ゲーム人口から見ると、まだ第1ステージが終わったぐらいだろうというふうに思うんです。これから本当に普及していくという意味では、ハドソンさんのタイトルに期待大ですね。

本誌■「ボンバーマン」も10人対戦など、サターン版ならではのモードや通信に対応するというお話も聞いてますし、パッドなどの周辺機器も発売になって、かなり気合が入ってるんじゃないかなと思います。

藤原■結構悩みはあったんですね。やっぱりこれは代機っていうので、否定的にいったらとボロボロとかテキストチャーミングとか、そういうのを「ボンバーマン」に期待された方もおられるんです。もちろん開発のほうではそういうのも考え

たんですけど、別の切り口で、まずゲームソフトとしての面白いことを第一に考えた時に、セガさんのほうでもある程度ベーシックな形の「ボンバーマン」を望まれましたんでね。1弾目の切り口はそういう形にしたんです。「ボンバーマン」って、サターンのユーザー層の方々にとっては何らかの形でもうプレイされてると思うんで、そういう意味でその方々向けに段位認定モードっていうのを付けました。今まで「ボンバーマン」っていうソフトを遊ばれて、貴方の「ボンバーマン」のうまさを今回のモードで推し量ってくださいという部分と、セガさんの代表的なソフトの「バーチャファイター」にもありました段位認定モードを付けたと。また、いろんなセガ色を出す意味で、バトルゲームのミニゲームに「ボンバーキャッチャー」っていう「UFOキャッチャー」のもじりのものも入れてますし、低年齢層に向けてアニメーションのオープニングやエンディングを付けてあります。だからコア層に対して、より動く漫画的な「ボンバーマン」を提供したっていうことが狙いなんです。

岡村■だからいろんなタイプのソフトがいろんな機械の表現能力を生かした形で、いろんなバリエーションで出てくるということがユーザーにとってもいいんです。近頃の雑誌が面白くないのは、そういう中で「ボンバーマン」みたいに、最もポピュラーで長く、ユーザーの支持も広く得ているタイトルの価値っていうのは、ハードウェアのテクニカルな3Dだけでゲームとかを語れないと

セガも一目おくハドソンパワー!そのラインナップは?

読者にはハドソンの作品群が、いかに有名かはすでにおわかりだと思う。その中には先頃発売された「ボンバーマン」をはじめ、サターンへの移植が数多く決定しているのはうれしい限り。ハドソンの作品はゲーム自体の面白さはもちろんだが、インパクトの強いキャラクターがソフトを引っ張っている。考えると、これはセガのゲームにはあまり見られない傾向だ。セガがハドソンというメーカーを欲した理由もうなずける。



段位認定モード、10人対戦可能といった新要素を盛り込み、サターンにデビュー!



PCエンジン、スーパーファミコンで人気のRPGが機軸も新たにサターンに登場。



PCエンジン、FAMで人気のアドベンチャーゲームを移植、サターン版オリジナルはテクニカルアドベンチャーだ。開発も発表予定。

今はまだ発表できないサターン用。

この夏サターンは燃えているか!?



思うし、そういうもので表せないところに「ボンバーマン」の良さっていうものがあるだろうと思います。ハドソンさんの技術力をもってすれば、3Dで処理しようと思えばやってやれないことはないでしょうね。だけど、そういうところの選択をあえてしてるというところがやっぱり立派なことだなと思いますよ。で、我々にとってハドソンさんのユーザーにきてもらうっていうことは、サターンの世界が思い切り広がると思いますし、そういう意味で非常に大きいんですよ。

前田■我々にとってもそうだし、ハドソンさんにとっても新しいユーザーを獲得できるチャンスだろうと思います。お互いに相乗効果をどういうふうに出すかっていうところですからね。

猪狩■やっぱりうちは遊び。遊びっていうのは本当に遊びながら仕事じゃないけど、仕事やったら遊べと……。服装とか、そういう外見にこだわらなくて、とにかく遊び心っていうのを一番大事にしてる会社だと思うんですよ。だから面白いゲームを作りたい。ただカッコイイのは苦手かな。セガさんみたいな(笑)。うちもやれないことはないなと思ってんですけどね。そういうのね。そのへんはやっぱり教えてもらったほうが早いから教えてもらいたいし。

本誌■あとハドソンさんっていうと、RPGってい

「これからハドソンさんのタイトルに期待大ですね」

うところがあると思うんですが、展開をお聞かせ願えますか?

猪狩■そうですね。「天外魔境 第四の黙示録」が今度出ますよね。それは一応三部作っていう話をしています。第四、第五、第六とサターンで「天外魔境」を展開していく予定です。それともうひとつは、今仕込んでる作品があるんですけど、それはおいおい出していかうかなと思ってますね。

本誌■楽しみです。あと、発売予定されている作品に「ユナ」がありますが、あれもキャラがかなり立っていて、PCエンジンのほうで有名になってるところでサターンに移植という展開ですね。

藤原■今回、「ボンバーマン」も先ほど、オープニングやエンディングにアニメーションを使ったといいましたけれど、いわゆるアニメーションファンがうちについてるユーザー層に多いんです。はっきりいってセガさんのほうからも「ユナ」については、出していただきたいソフトタイトル名としてあがってたんで、今回ああいいう形で発表した形なんですけど。できるだけPCエンジンで遊んで、うちのファンになっていただいた方々もサターンでも遊んでもらいたいなと思って。実際、「ボンバーマン」をこちらでユーザーを呼んで、テストプレイした時に見てましたら、年齢層に対してキャラの選んでるものが違うんですよ。上の層はやっぱり「天外」のキャラ選んでますし、下の層はやっぱり「原人」なんです。そのへんを見た時に、非常に「天外」っていうものもユーザーの方々は望んでるのかなと思いました。

猪狩■そういうこともありまして、早くROM出してよ、といっているんですが、プログラマーですとか、サウンド内部ですとか、いろいろ交渉事が入りまして、我が子のように抱えてるんですよ。

もう箱入り娘みたいに。「これいいじゃない」っていても、彼らとしては、「いや、ここはドットがちょっと違う」とか言って、「もう少し直したい」、もうそういう感じなんです。そんなことしてるから容量足りなくなるんだよっていうんですけど(笑)。でも、かなりいいものが出せると思うんですね。あとはRPGのほうでいうと「ボンバーマン」みたいな、そういった諸々のソフトですね。そういったものもいっぱいサターン上で実現していきたいですね。はなからこう出てきてるんですけどね。タイトルは(笑)。

藤原■これはどうかかわかんないですけど、以前、前田さんともお話してたんですけど、セガさんに「ソニック」をはじめ有名なキャラがいるのだから、どっかで、ゲーム性を含めて共演することもある意味ではいいんじゃないかなあと思ってますね。映画じゃないですけど、ユーザーはゴジラ対ガメラみたいな感じ(笑)。ありますよね、ゴジラとガメラが戦ったらどっちが勝つのっていう、そういう共演。

岡村■それは面白い企画ですね。ぜひ制作してみたいなあ。

本誌■みなさんお忙しい中お集まりいただき、ありがとうございます。



「カッコイイのは苦手かな。セガさんみたいな(笑)」

そして今後注目されるサターンでの展開を探る!!



ご存知、パーティーゲームの代表作。ぜひサターンへ移植してほしいタイトルのひとつだ。

SBOM JOYCARD



連射・スロー機能付き。さらにハドソン作品に対応するハドソンポジションが付いている。

SBOM MALTITAP



ボンバーマンの顔をした、愛らしいマルチーナ16。大人数でのゲームには必需品だ。

今回の記事でまず、「天外魔境」が三部作という事実が判明!! さらに正式に発表されていないが、サターン用新作オリジナルタイトルも今年末から来年末まで複数準備されている模様だ。もちろん、期待の「桃太郎電鉄」移植もセガ、ハドソン両社の構想から外れてはいないだろう。インタビュー中、セガ・ハドソン合作の話が出たが、これがもし本当に実現すればユーザーにとって期待の1作になることは間違いない?

タイトルが今後続々登場する!?

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルを キャッチUP!

本誌初見参タイトルも、盛りだくさん!
超新作タイトルを要チェック。

- P92紫炎龍 (仮)
P93怪盗セイント・テール
P94シエルショック
P94麻雀大会Special II
P95麻雀四姉妹 若草物語
P95ウイニングポスト2 プログラム'96
P95三国志V
P96鋼鉄霊域 (スティールダム)

COMING SOON SOFT

発売直前の セガサターンソフトを大紹介!!

この夏発売の話題作をコレクション!
バラエティの豊富さがうれしいね!

- P97伝説のオウガバトル
P129同級生~if~
P135ホーンテッド・カジノ
P136サクラ大戦
P140アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN
P144ダークセイバー
P150サイバードール
P152ときめきメモリアル対戦ばするだま
P156マジカルドロップ2
P157探偵神宮寺三郎~未完のルポ~ (仮)
P158神秘の世界エルハザード
P160めざせアイドルスター★!! 夏色メモリーズ麻雀編
P162ギャルズパニック

- P163ナイトウールズ #1 "闇の扉"
P166湾岸デッドヒート+リアルアレンジ
P168Body Special 264
P170マジック・ジョンソンと
カリーム・アブドゥール・ジャバーの
スラムジャム'96
P172ワームズ





紫炎龍 (仮)

● 11月 ● 今秋発売予定 ● 価格未定 ● シューティング ● 全年齢推奨

60

サターンにまたひとつ
ゲキアツ縦シューティ
ングが登場するぜ!!

熱き魂を呼びさますシューティング

童から発売される「紫炎龍」は、この秋アーケードで登場する同名ST-V基板ゲームからの移植作だ。ゲームシステムは、オーソドックスながらもツボを押さえたパワーアップ方式の縦スクロールシューティング。それぞれに特徴ある全8のステージには、数多くのザコ敵や、巨大なボスキャラが待ち受けている。3種類のショットとボムを使いこなし、迫り来る敵を撃破するのだ。経験豊かなスタッフがこだわりの持ちで作った紫炎龍。縦シュー好きなら間違いなく「買い」だぜ!!



今まさに、味方空母から発進せんとすプレイヤー機「バーンドラゴン」の姿。激しく熱い戦いの幕開きた。観戦者などまで描かれた、美しいグラフィックにも注目してほしい。

時出現する赤い敵を倒すと、パワーアップアイテムが出現。アイテムは「スピードアップ」「パワーアップ」「ボムアップ」などがあり、それぞれが異なる効果をもたらす。



3種類のショット&ボムで突き進め!!

ノーマルショット

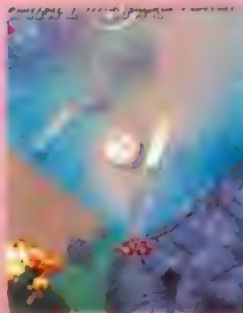
ショット

縦シューでは伝統的なワイドショット。1発ごとの攻撃力はそれほどでもないが、たくさん弾で攻撃力の低さを補う。弾が途切れることがないため、非常に扱いやすい。



ボム

画面全体に生じた光が前方に集まってレーザーとなる。いわば「収束レーザー」。見た目のハデさ同様に攻撃力も高く、タイムラグがないために使い勝手もよい。



ミサイル

ショット

無数のミサイルを発射する。攻撃力の高い直進するタイプのミサイルと、自動追尾の誘導ミサイルが同時に発射されるので、どんな局面でも安定した攻撃力を見せてくれる。



ボム

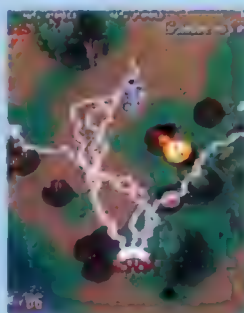
バーンドラゴンから真下に爆弾を投下し、巨大な火球を発生させる。効果時間も長く、爆発で敵の弾を消すこともできる。しかし、他のボムと比べて攻撃範囲は狭い。



レーザー

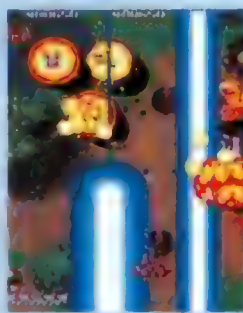
ショット

自機先端から極速のようなレーザーを発射する。目標を自動的に追尾し、一定ダメージを与えるまで画面内を飛び回る。ただし、カタイ敵がいると弾切れを起こす欠点も。



ボム

画面後方から、超極太の強力なレーザー支援攻撃が行われる。威力はかなり強力で、中ボスならば一撃で倒すことも可能だ。しかし、ごく希に撃ちもらしがあるのが痛い。



ステージ1のボス「ヘルマ」は、通常の弾を撃てくる以外に、なめらかに回転する砲台から、時折強力なレーザーを発射してくる。その攻撃を回避すると出現するアイテムを取り、パワーアップしてから攻撃せよ!!





怪盗セイント・テール

●トミー●10月発売予定●予価6,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

50

ミュージカルも始まったセイント・テール。ゲームのCMは見た!

ミニゲームを中心に紹介してきた「怪盗セイント・テール」。ミニゲーム集だとカン違いしている人もいるのでは? 実はこのゲームは、主人公の羽丘芽美の日常を体験できるアドベンチャーなのだ。ミニゲームは学校の授業で、数学、保健、体育、現国、家庭科、美術

など8種類。もちろん夜になれば、セイント・テールに変身。アスカ Jr.との追いかっけこも楽しめる。

なお、下で紹介しているセイント・テールのミュージカル会場で、このゲームの体験版をプレイすることができるぞ。



ミュージカル「セイント・テール」全国公演いよいよスタート!

7月5日、SEGAファミリーミュージカル「怪盗セイント・テール」の記者発表が行われた。アニメをそのまま再現したいとのコンセプトから、芽美&セイント・テールに桜井智、アスカ Jr.に岡野浩介とアニメ同様のキャスティング。さらにフライングやマジック、変身シーンなど見どころもたっぷり。このミュージカルは7月26日の品川きゅりあんを皮切りに、全国23カ所で行われるぞ。問い合わせはブラムブロッサムプロモーション (03-3372-8120) まで。

また、ミュージカル会場では、抽選で200名にゲームで使われたTMS描き下ろしのセル画が当たる「ミュージカル“わくわく”キャンペーン」も実施される。まずは、会場内で配布される応募ハガキを入手。そして、キャンペーン対象ショップでゲームを予約、または購入する際に、応募ハガキにスタンプを押してもらおう。あとは応募ハガキをトミーまで送ればOKだ。詳細はキャンペーンのチラシを見てほしい。ミュージカルを見に行かないと応募できないこのキャンペーン。智&セイント・テールファンは見逃せないぞ!

CASTING



芽美/セイント・テール
桜井 智



聖良
前田 倫子



ババ
山形 ユキオ



アスカ Jr.
岡野 浩介



町子
長崎 萌



この日はミュージカルにコンサートと大忙しな桜井ちゃん! 前田さん、山形さん、岡野さん、長崎さん、全員集合!



記者発表の会場では、出演者が各キャラクターの衣装を着て登場した。



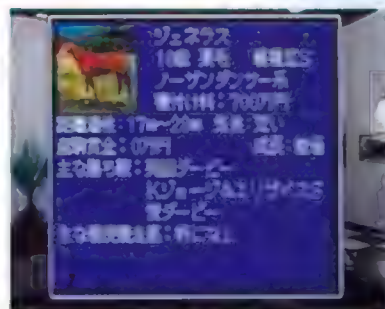
WINNING POST 2 プログラム '96

●光栄●10月4日発売●6,800円●シミュレーション●全年齢推奨

馬主として一定期間内の成績を競う「ウイニングポスト2」の最新版が発売される。2億円の資金を元手に競走馬を買い、秘書を雇い、牧場経営を堪能しよう。

与えられた期間、30年の間に、プレイヤーはさまざまな目標を設定してプレイすることが可能。ゲームの中には総勢500名もの人々(騎手や調教師)が存在するので、数多くのドラマが体験できる。

© 1996 KOEI CO., LTD.



1996年からの中央競馬新プログラムに完全対応。騎手、調教師、種牡馬、繁殖牝馬など、あらゆる要素が盛り込まれている。もちろん馬を育成することもできるが、育成した馬を応じて軍資金をひと稼ぎするのも楽しい。

トップブリーダーを目指せ!!

1位	富田本賞金	3864307
	富田G1馬主賞	7552107
	富田G1馬主賞	4位
	富田本賞金	2位25907
	富田G1馬主賞	5位23407
	富田G1馬主賞	6位
2位	富田本賞金	1位91107
	富田G1馬主賞	4位72807
	富田G1馬主賞	2位
3位	富田本賞金	74407
	富田G1馬主賞	1位32007
	富田G1馬主賞	3位



このレースシーンも登場。1996年の新しいアンダーグラウンドの世界が見られ、実況による感動も入る。

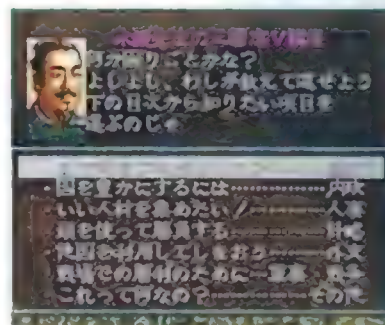
三國志 V

●光栄●9月27日発売●9,800円●シミュレーション●全年齢推奨

名声を得て中国を統一

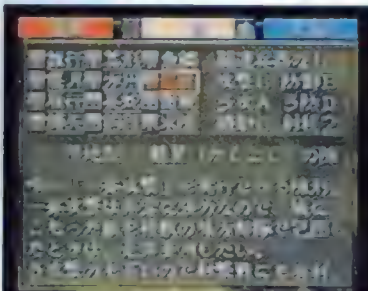
民衆の支持「名声」を集めながら中国全土の統一を目指す三國志。大好評のパソコン版の最新作がサターンに移植される。サターン版のオリジナル仕様として、ガイダンス機能を追加。「修行」、「巡察」コマンドの充実などのほか、一騎討ちのシーンは3Dで再現。実写オープニングが気分を盛り上げる。

© 1996 KOEI CO., LTD.



ゲームを上手にプレイするためには、マニュアルを必ず読んでください。このマニュアルには、ゲームのルールや操作方法、そして、ゲームの歴史や背景など、多くの情報が盛り込まれています。ぜひ読んでください。

このゲームは、中国の歴史を題材にした、戦略シミュレーションゲームです。プレイヤーは、中国の統一を目指すために、さまざまな戦術や外交手段を用いて、敵国を打ち倒す必要があります。



50

大河SLGの決定版。『三國志』がサターンIIIに大規模進化して登場。



このゲームは、中国の歴史を題材にした、戦略シミュレーションゲームです。プレイヤーは、中国の統一を目指すために、さまざまな戦術や外交手段を用いて、敵国を打ち倒す必要があります。

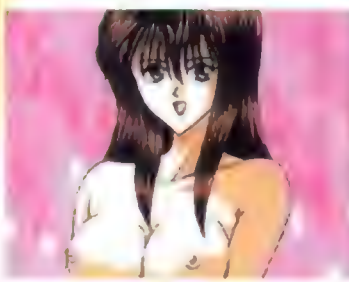
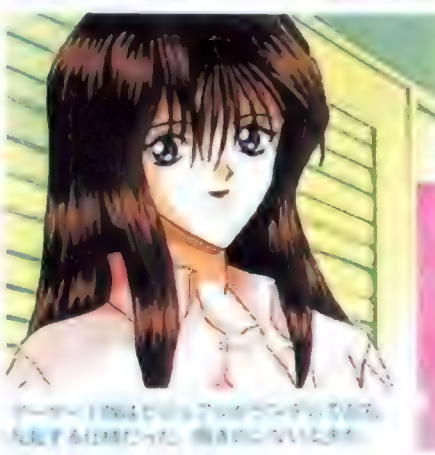
麻雀四姉妹 若草物語

●ナクサット●9月27日発売●¥8,800円●麻雀●X指定

ミニゲームが楽しい「麻雀四姉妹 若草物語」。プレイヤーのお相手してくれるのは、いずれもナイスボディの如月姉妹だ。今回も長女の遙(はるか/声:松井菜桜子)の華麗な脱ぎっぷりを紹介しよう。麻雀の方は、積み込みなしのオーソドックスなスタイル。しかし、状況によってリアルタイムで返ってくる、女の子のリアクションがとても新鮮なのだ。さらにサターン版は未公開CGも追加される予定。完成が楽しみだ。

© Naxat soft © MABOROSHI WARE

ナイスボディに挑戦



80

観いだらすごい四姉妹の持つ、気軽にプレイできる2人打ち麻雀だ。

スロットとクイズのダブルチャンスだ!!



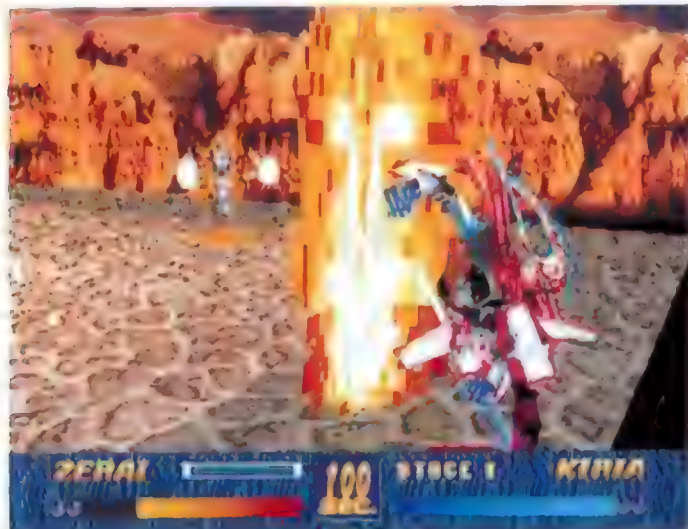
高買和がかりで脱衣シーン後に突入するスロットゲームは、同じパネルが揃えばそのまま次の脱衣シーンへ。この場合、和がかり牌クイズ・土版編に正解なら、連続で脱ぐぞ。



鋼鉄霊域(スティーラダム) 100

●テクノソフト ● 9月発売予定 ● 5,800円 (ケーブル同梱パック 6,800円) ● シューティング ● 全年齢推奨

自らの魂を極限まで高めて物質化させた「霊牙」と呼ばれる鎧をその身にまとい、皇帝陛下の主催する武闘大会に出場するべく集結した8人の勇士。それぞれの思惑を胸に、大会の火蓋がいき切って落とされた！ 同社の「ハイパーリヴァーシオン」のシステムを継承し、格闘ゲームのようなコマンド必殺技やスライドによる敵弾回避が熱い。回り込みやスピニングで相手の死角をとって、バトルを有利に展開せよ！



個性豊かな登場キャラとその「霊牙」は彼らの魂の具現化だ。豊富な必殺技が力にコイね。

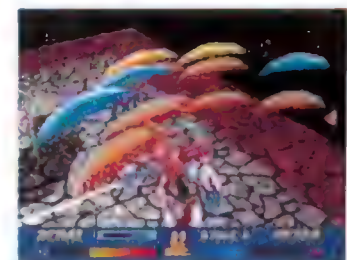


うれしい対戦ケーブル対応で、画面分割なしでの対戦もできるぞ！

高速移動を可能にするブーストは躍り込みや体当たりなど、その使用状況は多い。



スライドとブーストが勝利への鍵を握る！



空中からの必殺技はその攻撃形態が変化するものもある。こいつは強力だ！！

©1996 Technosoft CO.,Ltd

新作八三ダシ情報

だいな♡あいらん ● ゲームアーツ ● アドベンチャー

8月22日～24日、有明の東京ビックサイトで開催される「TOKYO GAME SHOW '96」で、「だいな♡あいらん」のポスターが限定販売されるぞ。このポスターは、竹本泉がゲームショーのために描き下ろした物。会場でしか手に入れることができないレアなアイテムだ。絵柄は2種類で、価格は右の等身大サイズが2,500円、下のB全サイズが1,500円だ。



超レアな
ポスターは
この2種類！



SEGA AGESの第3弾は「アフターバーナー」が初登場。3弾2巻、全巻全巻がアップ。ミッションスティック、セガマルチコンとローダー対応で、クーセーでイマコト人にも対応している。



ネクスインターラクトが「Diary From Dear My Friend」(仮称)のリリースを発表。幼なじみ、先輩、後輩、新人の先生と4人から1人を選んで交換日記をする、恋愛シミュレーションだ。



NETYOUからロッククライミングをテーマにしたシミュレーション「岩場への挑戦とマツヤ編」が発売される。プレイヤーは登山計画を立て、ヒマラヤ登山を目指す。雪山などのアクシデントも起きることもあるぞ。



HAMLET(博報堂)から10月に発売される予定の「風水先生」。最近話題の風水に基づいて、街を住みやすく改善することが目的のシミュレーションだ。よい気の流れるように、道を作ったり建物の角度を変えて街を築き上げよう。



Rashidi

KEY CHARACTER

賢者ラシュディ

絶大な武力行使によって、大陸全土を恐慌状態に陥れた男。策謀に長けた軍師であるうえに、邪悪な魔法を使いこなすハイレベルの魔導師でもある。彼を倒し、ゼナギニア帝国を崩壊させることがプレイヤーの使命なのだ。

完成度

70%

メーカーから一言

「伝説のオウガバトル」の9月発売が決定し、このサタマガが出る頃には制作も佳境に入っていると思います。発売キャンペーンも行う予定ですが、イマは詳細をお知らせできません。近いうちに店頭や雑誌広告でご案内しますので、楽しみにしてください。(広報・ハラ)

●リバーヒルソフト ● 9月発売予定 ● 価格未定
● シミュレーションRPG ● 1人プレイのみ ● 全年齢推奨

伝説のオウガバトル

THE MARCH OF THE BLACK QUEEN

重要人物のドラマに焦点をあてていく

PROLOUGE

反乱軍決起の背景

狂気にかかれたのか、賢者ラシュディはかつての友であったグラン・ゼノビア王を暗殺すると、北方の軍事大国ハイランドを率いる女帝エンドラとともに4つの王国を相手に戦争を始めた。

圧倒的な軍事力を誇るハイランド軍が大陸全土を制圧し、神聖ゼ

ナギニア帝国を誕生させるまでわずか1年。

その帝国の支配はまさに恐怖政治そのものであった。圧政から逃れようとする者たちや旧王国派の生き残りには容赦なく追っ手が差し向けられた。密告や裏切りが人心を惑わし、多くの血が大地に流され続けていたのだ。

帝国暦24年、ここシャロームの辺境では、ゼノビア王国騎士団のわずかな生き残りが最後の戦いを挑もうとしていた……。



大陸は30年もの間、平和を享受していた。しかし、突然、北方の軍事大国ハイランド軍が大陸全土を制圧し、神聖ゼナギニア帝国を誕生させるまでわずか1年。



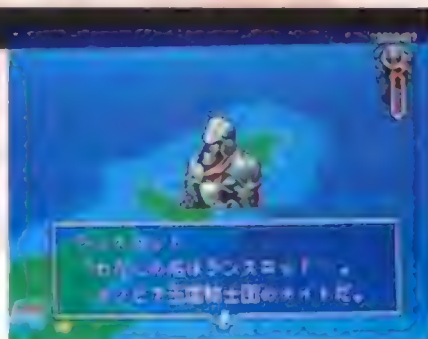
CONGRATULATION!

カオススケールを越える新敵は、プレイヤーのオウガバトルの生かされよう。

EVENT SCENE

交錯する感情が見どころのイベント

誤解によって生まれた憎しみ、裏切りによって失った友情。イベントシーンで、初めて明らかになる仲間達の心情は、実にさまざまな理由がある。その複雑な思いを知れば、彼らのもっと魅力的な表情が見えてくる。



CHARACTOR MAKING

タロットカードを使う主人公の性格設定

戦争のなかの駒のひとつといえど、主人公の存在は、ゲームの難易度を左右するほど大きなものだ。プレイヤーの性格とリンクするように、主人公の能力設定は、まるでタロット占いをするかのように行われる。



© QUEST © 1996 Riverhillsoft Inc.
※画面は開発中のものです。

IN THE BEGINNING



新たな世代を築く覇者となるか、私欲

EVENT
SCENE

秘められた思いがはき出される瞬間を見よ!



ランスロットは現在のシャロームの辺境の領主。ウーサーの裏切りに合い、仲間を殺された恨みがある

ストーリーに深く関わっていないボスキャラも、性格づけられた味のあるセリフをしゃべってくる



普段は兵士の1人にすぎないキャラクター。彼らはイベントシーンの会話でのみ、自分の過去を口にして感情的になることがある。そこからは、知られざる人間関係や、戦前の事件に触れる話題が多く語られるのだ。つながりのないように思えるイベントの数々が、ジグソーパズルのピースのように意味を持ち、その全体図が見える

頃には壮大なテーマが明らかになるのである。イベントの発生条件には特定のキャラクターを引き合わせることで、カオスフレーム（画面右上のメーター）が影響する。主人公の正義感を表すこのメーターが低いと、重要なキャラクターが仲間にならず、死を選ぶという最悪の事態もある。カオスフレームの大切さを覚えておこう。

KEY CHARACTER

占星術師ウォーレン

出身や旧王国との関係はいささか謎だが、多くの民から信頼を集めている。辺境の地で帝国に立ち向かうための反乱軍を組織し、決起のチャンスをつかっていた。レクチャーを受ける最初のステージでは、主人公の力を試すために、自ら手合わせを願う。

命をともにする仲間と 倒すべき宿敵…

双方には深い因縁がある



真実を求める寡黙な予言者



赤い鎧の騎士は裏切り者と呼ばれているが、その真実もここで解決する

重要人物を仲間にしてからボスに戦いを挑むと、こころに響くことがある

打倒ゼデギネアを誓う占星術師の予言者

ADVICE FOR BEGINNER

遺恨を持った者はボスと戦わせよう

イベントシーンは、特定のキャラとボスを戦わせないと発生しない。しかも、各キャラの関係がわかる情報は極めて少なく、民衆たちのウワサをかき集めてやっと気づくぐらいのヒント量なのだ。イ

イベントはステージ攻略に影響を及ぼさないが、ボスを仇と認めるキャラには無念を晴らしてやりたいもの。特に攻略中のステージで仲間になったキャラは、すぐに派遣してボスと戦わせてみよう。

KEY CHARACTER

聖騎士 ランスロット

旧王国騎士団の生き残りであるがため、帝国の圧力によって過酷な逃亡生活を強いられてきた。主人公の持つ指導者としての才能を見出し、ともに戦うことを決意する最初の仲間である。占星術師ウォーレンとは旧知の仲らしい。一般のナイトとは違い、真紅のマントを羽織っている



のまかに破滅の道を歩むか

CHARACTER MAKING

プレイヤーが決める主人公の器量



主人公の能力と性格の選べば、戦闘時に見せる攻撃のアニメーションも変化する。僧侶タイプなら味方にも回復系キャラが多くなるので、比較的ゲームの進行が楽になる。

ゲームで最初にやるべきことは、キャラクターメイキング。タロットカードを使って6つの質問がされ、プレイヤーの性格が診断される。この結果が主人公の能力に反映され、下段で説明している4つのタイプのうち、どれかに決定する仕組みだ。一目瞭然の違いは、自分の攻撃方法が変化することだが、初期に振り分けられる軍の兵士構成にも響くようになっている。希望のタイプになるように、質問の選択肢は慎重に選ぼう。

選ぶことができる!!

主人公は男が女を

Opinion Reader

セレクトされる4つの能力

TYPE
A

肉弾戦が得意な戦士

前衛：きりつける×3。後衛：ソニックブーム(自分の体力を削って敵一体を攻撃)。直接攻撃が3回もできるのはうれしい。前衛に配置し、積極的に戦うことで能力を発揮。

暗黒を操る魔法使い

前衛：デスクラウド×2(敵一体を攻撃)。後衛：ダーククエスト(敵全体を攻撃)。敵全体にダメージを与えられる攻撃魔法が強い。

TYPE
B

TYPE
C

浄化の光を生む僧侶

前衛：パニッシュ×2(敵一体を攻撃)。後衛：アイスレクイエム(敵全体を攻撃)。序盤にアイスレクイエムが使用できるのは主人公の特権。

上級者向けの猛獣使い

前衛：きりつける×2。後衛：サンダーフレア(敵全体を攻撃)。能力的には中途半端。味方にビーストテイマーが多く、各ユニットのバランス取り扱いが難しい。

TYPE
D

KEY CHARACTER

主人公 オピニオン リーダー

ランスロット同様、旧王国騎士団の生き残りという設定。能力はどのタイプに決まっても、必ずクラス(職業)はロードになる。他の一般キャラと違って、クラスチェンジは不可。名前と性別は自由だが、男か女かでゲーム中に与えられる情報量が若干違い、ストーリーの内容も少々変わってくる。2度目のプレイは、性別を変えてやってみると面白い。



イベントの会話に直接登場することもある。ちなみに、主人公のセリフを担当する声優は、男女別々に用意されているとのこと。

タロットカードは未来を暗示する

ここではキャラクターメイクで使われる「タロットカード」に注目したい。性格判断のために質問される内容は、カードの持つ意味に深く結びついている。例えば、フール(愚者)のカードはおろかなふるまいについて、ラヴァーズ(恋人)のカードなら自分の求める恋人の理想像といった問いかけになる。全22枚のうち何が選ばれるのかはランダムだが、神秘的なムードでなかなか楽しませてくれる演出なのだ。



ここが主人公の立ち上がりシーン。最初はナビゲーションメッセージが進行を説明してくれるので、難なく進められるはずだ。都市解放、埋もれた財宝などゲーム全体を構成する要素が詰まっている。



もっとも、最終的に使う戦術用のタロットカード。これは使うと神聖系の魔法が効果がある。

忘れられない夏が、

あした

8月10日から

はじまる……。



同級生～if～

「同級生～if～」の物語は8月10日からはじまります。

彼女たちとの夏を、あなた自身の夏と重ねあわせて忘れられない思い出を作ってください。

「同級生～if～」8月9日(金)発売です。

8月9日(金)発売

希望小売価格 7,800円(税別)

© 1996 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY eif



NEC インターチャネル株式会社
〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル

アミューズメントグループ
ユーザーサポート受付
(月～金曜日 午後1時～6時)

商品に関するお問い合わせ (03) 5440-0763
テレフォンサービス (03) 5440-0764

このマークが食われたソフトウェア。ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンとの互換性がありません。

※本製品は、セガサターン専用ソフトです。セガサターン以外のハードウェアでは動作しません。
※本製品は、セガサターン専用ソフトです。セガサターン以外のハードウェアでは動作しません。

Readers' STATION

Vol.7

俺が
主役だ!



= Rs' DIARY =

—あ、明日は隅田川の花火大会だね。支度しなくちゃ。
—ずいぶんこだわるわね……。
—なんてったって年に一度のイベントだからね。今年は17階の神殿で見ようかなあ。
—17階って……。
—こないだ引っ越したばかりじゃろうが。……編集部が。
—えーっと……。

スーパー リアル麻雀P
Vの早坂晶の
部屋にいるペンギンはもしかして
旦那!? (群馬県・テム人・16歳)
—よくぞ見破った。わしこそPs-
CLUB会員番号0の名誉会員
……。

—はいはい。
僕の行きつけのゲームショッ
プの前では、ハトがよく現
れる。しかし、客として来たことは
一度もない。来るわけないか。

(大分県・KFD・17歳)
—来ないだろうなあ。
—でも、線路置き石事件の犯

人はカラスだったっていうし、も
しかするとカラスなら……。
—来ないだろうなあ。

V サターンがいかれたので修
理に出した。返ってきて、テ
ータ保存画面を見ると、買う
はずのない「ゲイルレーサー」のテ
ータが入っていた……。

消してもいいすかね?
(世田谷区・林 貴之)

—よい。
こないだ 学校でサタマ
ガを読んでい
たら、先生にHな本と間違われ、没
収されてしまい、帰りにもう1冊
買うハメに。野々村病院の人々の
記事を読んでいたのがまずかった
か……。

(兵庫県・スーパー土星人)
—そこんとどうでしょう、
野々村病院担当のGさん。
—いやあ、実はVol.8のP141で、
チャート3-Aの分岐先が入れ違っ
てたんだよね。ゴメンゴメン。
—いや、あの、お答えになってな
いんですけど……。

数カ月 前、VF2をプレイ
していたところ、
パイガ乱入(私はサラ)。初めての
他人との対戦に心臓バクバクもん
だったけど何とか勝利。ホッとす
る間もなく今度はカゲガ。……負け
た。誰だろうと思って向こうを覗
くと、なんとそこには小学2~3
年生ぐらいの女の子……。

(長崎県・北瀬勇魚・14歳)
—うーん、あるある。
—こないだゲーセンで、お父さん
に見守られながらスト2をプレイ
している小学校低学年の男の子が
いて、ほほえましかったなあ。ジ
ャンプ大キックしか出せなかった
ようだけど。
—まさか乱入して……。
—しないって。

大の巨人ファンである僕は、
投手のマリオを見て、ソニ
ックだったらなあ……こう思っ
たのは僕だけではないはずだ。

(京都府・ブー・21歳)
—西武にソニックがいれば……。
—ドカベンがいるじゃない。
—いないって。

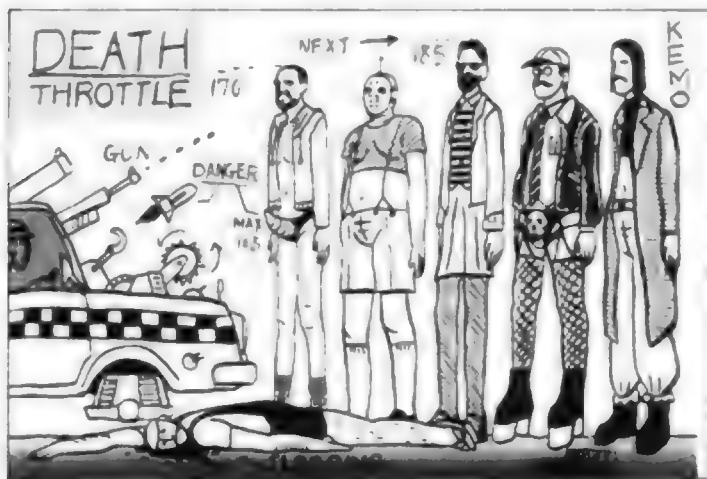
聞いて 聞いてください。
私の家には、ステ
ィックが6台あります。それぞれ
には使い道があつて、一番使用頻
度が高いのは、リアルアーケード
VF(2台)。もちろんVF2の対戦
用。「2度あることはサンドア
〜ル」では、スティック大回転ア
ンド連射が必要なため、ファイ
ティングスティックSS(2台)。張
るパーチャスティック(2台)は、友
人の子供(2歳と1歳)が来たとき、
友人とVF2の対戦をしている

のを邪魔されないように(子供は
すぐ真似をしたがる)コードを繋
いでいない/パーチャスティックを
渡して遊ばせています。他にレー
シングコントローラや、純正のパ
ッド(2個)、シャトルマウス、パ
ーチャガン(2個)があつて、はっ
きり言ってサターン本体よりお金
がかかっています。もーいや……と
言いたいところだけど、パーチャ
ロンが発売されると当然専用ステ
ィックも出るだろうし……でも今
は、コードレスパッドが欲しい/
(兵庫県・前田政敏・26歳)
—一本当は前号の井戸端会議用のネ
タだったんだけど「繋いでない
スティックを子供に渡す」光景が
思い浮かんで、ついダイアリーに
採用してしまいました……。

—マルコンは? ねえねえ、マル
コンも2個買うの?
—うーん……。この人だったら絶
対に買えそうな気がするなあ。

実は 実は私、電話工事の仕事
をやつてまして、電柱に
登つて電話線を切つたり繋いだり
してるんです。セガサターンモ
デルが普及してあつちこつちで対戦
が行われると、うっかり電話線に
触れないつね。サターンを背負
つて、ゲームギアをモニターにし
て電柱の上から乱入でもするか。

(東京都・村ちゃんピ・24歳)
—できないって。
—わははは。ゲームギア+TVチ
ューナーのかわりに、ナビサター
ン+ナビサターン用液晶モニター
を使うってのも、コンパクトかつ
オシャレでもいいかも。高いけど。
—いいかなあ……。



「あ、デスロッドトル、他のメンバーも
も見てくれよ」なんていって、いいね、
サイコで、
福岡県・ソフトバンク

Rs' フリートーク

ユーザー
の主張

つ ふ や き



「困ったちゃんズ」復活希望

イラストの大きさより、「困ったちゃんズ」を復活して欲しいですな。たまにはキツイ作品があると心がなごみます。かつての困ったキングのわたしも最近では川柳を詠んでばかりですが、時々困ったハガキを書きたくなる衝動にかられるので……。

(東京都・クレイジーじい)
一なるほど。そうだ、ちょうどいいから、コーナー別人気投票でもやってみようかな。次号あたり。一あ、いいアイデアかも。

おまけ音楽CD

近ごろCD-ROMソフトということで、音楽CDがおまけに付くゲームも多いような気がします。まあ、そんなもん作ってるヒマあったらもっとゲーム本編に入れんかいってやつも多いんですけど。

でもね、何か忘れてやしませんか。そう、サターンのマルチメディアプレイヤーとしての片鱗を覗かせている？ CD+G再生機能。この機能を使ったことのないユーザーがゴマンと(いや、150万以上かな)いると思うの。そこで、おまけの音楽CDをCD+G対応にしてサターンのスペックを使ってやると、もっとありがたい、サターンらしい得点になると思うんですけど、いかがでしょうか。ダメ？

(奈良県・稿 関吉・19歳)
一でもヘッポコな絵のカラオケとかが付いてきたらガックリするかもしれないな(笑)。

「サターンの色について」

7/12号の義邦時彦さんのサターンの色についての意見、僕も同じ事を考えている旧型サターンユーザーの1人です。僕はコードレスパッドが欲しくて買いにいきま

した。しかし、そこには白いコードレスパッドしかなく、店の人に聞いてみても「白いのしかないらしいよ」と言われてしまいました。ショックでした。白でもいいかなあと思ったこともありましたが、やはりグレーの旧型本体に白のコントローラーは合わないな、ということで買ってません。遅くてもいいからグレーのものも発売してほしいです。マルチコントローラーは「ナイツ」同梱のものを買いますが……。

(和歌山県・アイルトン・サラ)
一やはり色についての意見は多数送られてくるなあ。
一だって気になるもん。
一そういえばVサターンやハイサターンの人はどうなんだろう。

「バースト復活バンザイ」

嬉しいですよ。とても。何が嬉しいって、あの「バーチャストライ

カー」が移植希望ランキングのベストテンへ返り咲き。やっぱりわかってる人がたくさんいるんだということに本当、感動してます。私自身、昨年サタマガで特集された攻略法をバイブルとして、いまだにアーケードで対戦してます。家庭用ゲームではスペース作りやスルーパスといったフィーチャーがいまいち気持ち良くなかっただけに、初めてゲームしたときにはゴールすること以上にそういうフィーチャーに夢中になったものです。ボールキープにも気をつけなければいけないのは今までのサッカーゲームにはなかったことで、し、パワー(高低)ゲージの意味も大きく、敵をあざむく要素も増えたと思います。モデムによる通信対戦も可能となる今後、ぜひラインナップに入れてほしい一作です。(大阪府・FC.SEGA・31歳)

「サターン版VF2に異議あり」

サターン版VF2はサタマガ読者レース上でも高得点ですが、私はとてもこのソフトに不満があります。背景の省略や若干違うゲームバランスなんかは気にしませんが、あの効果音のヒドさには閉口してしまいました。初めてVF2をサターンでプレイする人なら気にならないのかもしれませんが、ア

サ
タ
マ
ガ
ギ
ャ
ラ
ソ
ー



秋田県・ONG初美

一ドラゴンフォースオールスターズは、
一月の言葉なんちて。……ゴメン



埼玉県・くりぼう

一サイバーボッツ。移植決定お祝いハガキ多数。
一サオトメ君も男らしくて……ぼつ。

東京都・かばこね

一LUNARを「ルナ」って読むの、知ってた？
一え？「ルナー」じゃなかったの？



CYBERBOYS

Rs' テーマ投稿 井戸端会議



ゲーセンで思うこと

アーケードでVFを1から見てきた人間にとっては、あのカウンターヒット時の「ガキーン」という金属音のないバーチャなんて別のゲームとしか感じられません。特にポリゴンゲームの効果音は、その物の質感や存在感に与える影響が非常に大きいと思います。サターン版VF2では、紙でできた人形と戦っているような気がします。VFキッズでは直しているんですから、効果音を直したVF2をぜひとも作って欲しいです。それだけではビジネス的に無理だというなら、TARSを使ってさらにポリゴン数を増やし、より移植度を高めたものならみなまた買うだろうし、VF2はそれだけのことをする価値のある数少ないゲームだと思うのですが……。

(東京都・玲・24歳)

—僕じゃあんまりピンとこないの、ハイローラーズのガイア佐伯さんに話を聞いてみよう。

—最初は気になったけど、しょうがないかなあと。これはソフトよりサターン内蔵アンプの問題なのは。ソフトより、スーパーワウファーやフィルターを内蔵しているステレオに繋げるなりして、プレイ環境を変えてみたほうが早いと思う。ちなみにキッズで直ってるっていうのは気のせいでは？

★近ごろのゲームセンターというと、最新のアーケードゲームがずらりと揃ったものを思い浮かべますが、個人的には昔のデパートの屋上のゲームコーナーのような、なんでもありのほうが好みます。地元にもそれに近い場所があるので、気晴らしによく出向いています。到着後、さっそくタロット占いマシンへ直行。彼女がいないのに恋愛運を選択、見込みが全くないことを確認してから(……)、モグラ叩き(最近モニターを直接叩くタイプもあり)に向かい、程よい汗をながし、のちにUFOキャッチャーにチャレンジ。疲れたら自販機で飲み物を購入し、一息ついて他のプライズマシン(景品は人形・菓子・子供向け玩具など)の攻略にかかります。……むろん私とてアーケードゲームに手を出さないわけではありません。でも、こういった遊び方も楽しいものです。

(千葉県・フォイエルガイスト)

—ほのぼのしていいわね。
—僕もデパートの屋上の、あの乾

いたような湿ったような、不思議なおい大好きだな。

—アレンジボールがやりたいの。—なにそれ？

★プレミアム性を考えてのプライズ展開はわかります。でも、もう少しチャンスがほしいです。1度なくなるとまず再入荷はない、短期間で中身がコロっと変わったります。さらに店員さんや、その知り合いの人達がちゃっかり持っていたり、また店によっては、機械ごとひっくり返してもしに限り取れないような並べ方をしていたり、涙がでるほどアームが非力だったり、本当に欲しくてお金も時間もたっぷりかけてるのに手に入らないことが多くつらいです。人気のある賞品の再入荷ぐらいなんとかありませんか？

(東京都・村ちゃんピ・24歳)

—うーん。難しい問題ね。
—近所のパチンコ屋のような店が多いということか？
—いや、そうじゃ……そうかも。
—僕、UFOキャッチャーの景品より、セガサターンTHEイスの

ほうが欲しいんだけどなあ。

—でも、アームが弱いUFOキャッチャーって本当に多いわね。

★ゲーセンに行くたびに思うのは、初心者台、もしくは女性専用台を置いてほしいということです。特に格闘ゲームにおいては上手なのが当たり前、私のように下手な人は恥ずかしくてギャラリーに徹するしかないという状態なんですよ。どこかで「女性(初心者)に優しいゲーセン」を作ってもらえないもんですかねえ。

(仙台市・亀田菓子)

—対戦台が怖いっていうハガキはたくさん来てるわね。

—CPU相手だと、パターン攻略だけになっちゃう危険性はあるし、人とやってみないと気がつかないテクニックも多いんだよね。でも気持ちはよくわかる。僕もバーチャヤスト2なんかは乱入できないし。ブロンクスはやってるけど。

次のテーマは…… 通信対戦を考える

—モデムを使ったXBAND対戦や、ゲボッカーズについてきた対戦ケーブル、画面上下分割対戦への対応などなど、通信対戦についての意見を募集するのだ。どんどん送って

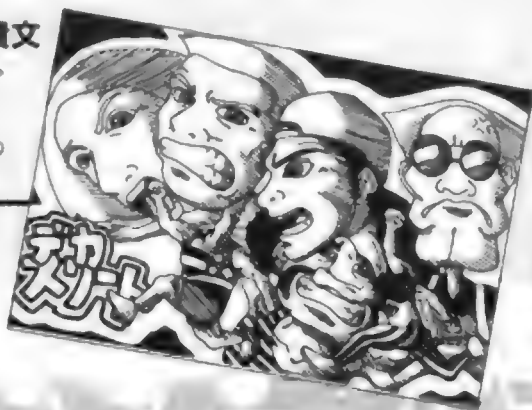


愛知県・MEGYUU

—最近、2D格闘のイラストはカブコンものが多いわね。
—ゴウキとダンが、いい感じ。

福岡県・原田貴文

—デカスリートが出ちゃったから、ジョイスティックが壊れちゃって。一若旦那、早く新しいの買ってきてよ。



東京都・烏賊貴族

—最近、ライターのまさくんが、「新宿遊会会」を結成したらしい……入会したいなあ……



京都府・Cuvie

—サターン版の発売日も8/30に決まったし、アーケードでウデを磨いておかないとね。



こいつあ 便利だ!

—うんうん、手作りの雰囲気がいかに
よらしいね。
—これなら安上がりだし。
—でもちゃんとした箱を使わないと
すぐにヘナヘナになっちゃうかも。
ダンボールを張って補強するとか、
一ついでだから、自作のケースとか
の写真を募集してみるとか。

自家製CDラック

CDラックを買っていいけど、自分で作るといいよ。

滋賀県・欽楽のテラコッタ

GALS' ふり〜区



★VFのCGポートレートシリーズの「リオン・ラファール」の発売日、私は熱を出して寝込んでいました。でもリオンが欲しくてたまらなかったで、弟に「ポートレートのリオン買ってきて。お店の人に言えばわかるから」と言ってお金を渡し、買いに行かせました。でも1時間だってもなかなか帰ってきません。どうしたんだろう……と心配していると弟が!! 「リオンあった?」と私が聞くと、「うん。でもね、お店の人にリオン下さいって言ったら、リオンは、外のUFOキャッチャーの中に入ってるからがんばってねって言われたから、遅くなっちゃった。ハイ、リオン」……弟の手もとには、それはそれはかわいいリオンの人形があった。しかも1200円……。

(徳島県・李音・14歳)

—愛が感じられるハガキね。
—弟を使いにいかせるのもどうかと……。
★今日、近所のゲーセンに行ったら、お兄さん(22~23歳)の2人組がいて、パーチャロンをやっていたんです。遠くから見ていたら、ラスボスと戦って、そのお兄さんが勝ったんです。そしたら、すぐに席を立ってもう1人の友達とどっかに行っちゃって……。私、1人でエンディング見れて嬉しかったの。お兄さんありがとう! 男の人ってエンディングとかちゃんと見ないんですか? ああいう彼がほーい。

(神奈川県・MEG・19歳)

—前号に続いて、再び彼氏ネタ。
—じゃあ写真と履歴書を。
—あの、エンディングの話は……。

ムダゲーばんざい!

こういうの待ってました。というのも、僕が前から考えていたゲームがあるからです。「野球魂」というタイトルのゲームで、モーションキャプチャーを採用し、選手はすべてリアルタイム計算で描かれます。それだけではなく、すべてがリアル志向で、打球の角度・飛距離から、ボールのバウンド、スライディング時の砂煙の立ち方まで、すべてニュートン力学に則って高精度で計算され、リアルに再現されるんです。セ・パ12球団のフランチャイズ球場はもちろんのこと、地方球場までを忠実にシミュレート。神宮球場の透水性人工芝から甲子園の土まで見事なまでに再現されています。選手データも最新のものを採用し、'96年度の12球団支配下選手を完全網羅。エディットモードで突然のトレードや新外国

人選手の来日も安心です。ペナントモードでは選手の成績もリアルタイムで変動していきます。さて、このゲーム最大の特徴といえるのが「プレイヤーが操作できるのはキャッチャーのみであることです。ひたすら球を受ける。男のロマンです。巧みなリードでピッチャーを好投させても拍手喝采を受けるのはピッチャーだけ。リード通りに投げてもらえずに打たれると、交代させられる上に監督のねちっこいお小言が聞けるボヤキシステム。淡いじゃないですか。サブタイトルの「生涯一捕手」からもわかるとおりですが、ボヤキシステムのボイスには野村克也氏を起用しています。

(東京都・脱臼便)

—オマエ、ヤリタイか!? コンド、ヤラセテヤロウ。オレガびっちゃー、オマエハー生きやっちゃーす。

著 旦那のおねだり

—スレイヤーズときた。もうどこかに話はあるんじゃないかなあ? わかんないけど。
—いやんお願い出してぶりっ! / て感じ?

愛知県・MEGYU

コレ 移植っ!

茨城県・つるぎ けん

バーチャだよ!!

全員集合

★バーチャニンジャ

●シンコントローラー「コードレス手裏剣」対応、アメリカ人ウケするよう作っており、敵はみんな首からカメラを下げて、頭はちょんまげで迫ってくるサムライ。ちょんまげを手裏剣で切り落とすとジャスティスショット。

(大阪府・GUY神・18歳)

★バーチャ肉球

●マルコンの「ぶにぶに感」を、100%生かしたソフト。サタンの全CG能力を費やしたポリゴン肉球の手触りを楽しむゲーム。

(東京都・クレイジーじい)

★バーチャイム

●ランダムに鳴るチャイムの種類から、来訪者を見極め、ジャストの応対を選択する。新聞勧誘員の場合、1人暮らしの学生を選ぶとミス、セールスマンの場合、ヒマな奥さんを選ぶとミス。一番無難なのは留守番の子供だが、強盗の場合に選択すると大事件に。

(東京都・なつまる)

王様の耳

●サターン版セーラームーンには隠しキャラとしてZEROのサクラが登場するらしい。

(岐阜県・神風光・14歳)

●サターン版「バイパース」は、「バトルスキンパニック」の「脱げば脱ぐほど強くなるシステム」を

採用するらしい。監修ガイナックス。(大阪市・池田K・25歳)

●サクラ大戦はもみじ大戦に改題する模様。

●ワープE0の次回作はF1もの説。(大阪府・GUY神・18歳)

●スーチャーバイの声優ビデオクリップにも「いたずらカーソル」が使用できるらしい。

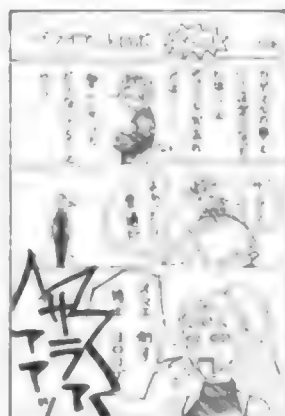
(栃木県・伊沢孝夫・23歳)

四コマ劇場

最近KAZ丸くんが好調の様子。みんなも頑張れ!!



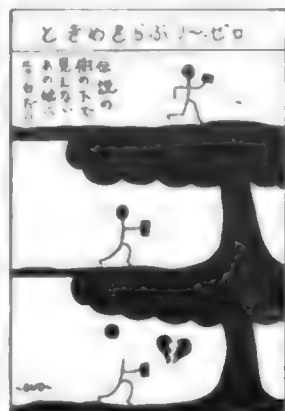
岩手県・銭蛙



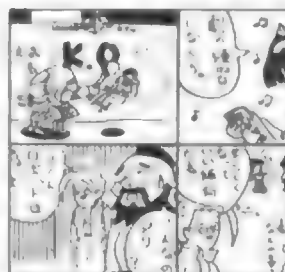
岡山県・ちくわ



宮城県・KAZ丸



群馬県・テム人



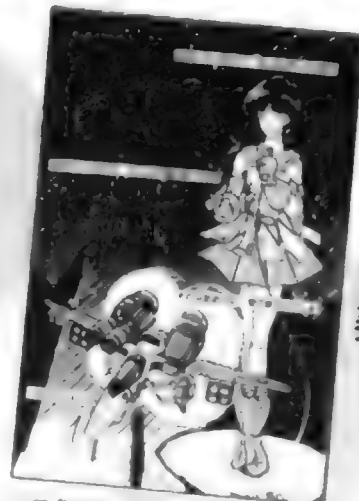
埼玉県・かわうそ

—しばらく見なかったかわうそ。ひびきの投稿はなんと2枚組ときた。
—はのぎの果のギャグが得意だね。若旦那もけっこう気に入ってるでしょ?
—うん。もうちょっと絵の修行をすればさらにバツナリ。もっと送ってきてね。



福岡県・神崎 幸

やっぱりこういう感じの希望(?)は多いね。結局、期待...が...か。



神奈川県・佐々木正秀

マクロスの「愛・おぼえていますか」を歌うリン・ミンメイ。なつかしー



徳島県・高瀬 優

一月花高とTORICO。もう解いたかな?
—さすがにクリアしてるでしょ。

INFORMATION

一少〜しイメチェンしてみたRs'Station。次号以降も、さらに充実した内容にしていける予定だから、みんなも頑張ってハガキを送ってくれ。

—Rs'Stationで採用されたハガキは、イラスト・文章・写真などを問わず、500円分の図書券をプレゼント。また、イラストで一席に選ばれた場合、好きなサターンソフトをプレゼント。イラスト投稿には、必ず欲しいソフト名を明記しておいてね。

—今回はなかったけど、ハガキを募集中のコーナーはまだまだあるぞ。●今日のお写真●こだわりのイッピン●若旦那の筆入魂●企画屋本舗●格言日和●君の考えた新コーナーも募集中!!

—あてさき

〒103 東京都中央区

日本橋箱崎町24-1

㈱ソフトバンク

セガサターンマガジンRS各係まで

7月26日号のおわびと訂正

◆SAP「センチメンタル グラフティ」の記事中、NECインターチャンネル 多田俊雄氏とありますが、正しくはNECインターチャネル 多田田俊雄氏です。ご本人ならびに関係各位、読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫言いたします。

◆41P「ファイティングバイパース」の記事中、価格が5,800円となっておりますが、正しくは6,800円です。関係各位の皆様ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫言いたします。

SEGA PRESS

PRESENTED BY

SEGA

Vol.5

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回は、サターンソフトの音楽CDを総チェック!!

今回は意外と知られていないサターンのCD音楽集の全貌に迫るぞ!



「ナイツ」でもおなじみの牧野幸文サウンドセクション部長がサターンのCDの魅力を語るぞ。

すぐれたサウンドはCDで残しておきたい

本誌■まず、セガさんはAMサウンドチームと牧野さんのところのCSサウンドチームとに分かれています、お互いでは何か違いというのはあるんでしょうか? 牧野■ライバル視しているというのは当然ありますが(笑)、やっぱり短時間で勝負するアーケードのサウンドと家に持って帰ってじっくり遊ぶ家庭用機という違いはありますね。でも、今は音源も同じですから、作り手の違い以外はたいしてないかも知れません。

本誌■最近では音楽CD化される作品も多いのですが、内容的にはどんな感じですか? 牧野■最近では、ゲームソフトのメディア自体がCD-ROMなので、まったく同じものを入れても意味がないですからね。実際のゲーム制作上ではボツになったけれども、どうしても入れたいという曲や、元はもっと長い曲なんだけど、ゲームでは短く編集されてしまった曲を完全版として入れるとか、いろいろありますね。本誌■発売中のCDでオススメとかは? 牧野■どれも思い出深いのですが、まず1つ言えるのは、CDだからできた歌ものなんかがオススメでしょう。「クロックワークナイト」や「ピクトリーゴール'96」などの主題歌の他、「セガ・ラリー」などもオリジナル曲を含め、たまに引っぱり出しても十分聴ける内容だと思います。本誌■今度出た「ナイツ」のCDはどうですか? 牧野■今回は一口に「ゲーム音楽」という枠組みで、すまされたくない部分がありましたから、ご覧になるとわかるとおり、よくある制作者コメントは一切なくて、あくまで「ナイツ」の世界観を伝えるようなビジュアル重視になっています。オーケストラサウンドを含め、完成度は

かなり高いのでぜひ聴いてほしいですね。本誌■今後の希望はありますか? 牧野■「バンツァー」やかつての「ソニック」は外部のスタッフを起用して成功しましたが、今度は若い人材にセガのノウハウを与えてみて、新しいアーティストを育ててみたいですね。今後のセガのサウンドに期待してください。



意外とあるサウンドCD。いくつ持っている?

こんなにあるサターンソフト音楽CD

発売日	タイトル	メーカー	価格
'95-7-28	「クロックワークナイト ファンタジックサウンドトラック」	ポリグラム	¥2,500
'95-3-25	「バンツァードラグーン オリジナルサウンドトラック」	ポリドール	¥2,500
'95-8-25	「魔法騎士レイアース セガサターンオリジナルサウンドトラック」	ポリグラム	¥2,800
'95-10-1	「リグロードサーガ オリジナルサウンドトラック」	ポリグラム	¥2,800
'95-11-1	「ワールドアドバンス大戦記 オリジナルサウンドトラック」	ポリグラム	¥2,800
'95-6-21	「バンツァードラグーン オリジナルフルサウンドバージョン」	NECアベニュー	¥2,800
'95-8-19	「グランチェイサー」	NECアベニュー	¥2,800
'95-8-21	「バンツァードラグーン パワーリミックス/D-RAM」	NECアベニュー	¥2,500
'95-11-21	「シャイニングウィズダム」	NECアベニュー	¥2,800
'96-1-31	「ガーディアンヒーローズ」	東芝EMI	¥2,800
'96-2-7	「セガラリー・チャンピオンシップ」	東芝EMI	¥2,000
'96-3-25	「ドラゴンフォース オリジナルサウンドトラック」	ポリグラム	¥2,800
'96-4-1	「ドラゴンフォース ー創世記編ー」	ポリグラム	¥2,500
'96-4-3	「ピクトリーゴール'96 サウンドトラック」	日本クラウン	¥2,300
'96-4-21	「リトルリバーストーリー オリジナルサウンドトラック」	NECアベニュー	¥2,800
'96-4-25	「バンツァードラグーン ゴッパイ オリジナルサウンドトラック」	NECアベニュー	¥2,800
'96-4-21	「ICカードラングマイ Original Arrange album "Alternative Elements"」	NECアベニュー	¥2,800
'96-6-28	「DREAMS DREAMS」	ポリグラム	¥800
'96-7-10	「NIGHTS オリジナルサウンドトラック」	ポリグラム	¥2,800

最新のセガ情報はこうして見るのだ!

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい/という人に絶対オススメなのがコレ。電

SEGA JOYJOYテレホン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレホンは、1回分(約3分)を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。7月26日は「バーチャファイターキッズ」大紹介。8月2日〜は竹崎さんが登場するよ。夏の最新情報も満載だから、これはどちらも聴き逃さないね!

●毎週金曜日内容更新 ●収録時間3分間

札 橋 011-842-8181
仙 台 022-285-8181
東 京 03-3743-8181
名 古 屋 052-704-8181
大 阪 06-333-8181
広 島 082-282-8181
博 多 082-521-8181
お楽しみダイヤル
03-5380-8600(東京のみ)

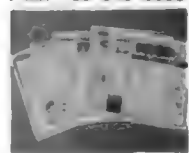
話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。販売店では右の2つがあるぞ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。今回は、合併号で更新日が変則的。7月19日からは、夏休み特大号だ。ただし、竹崎さんの「セガスタ」はみんなの要望に応え、8月8日に新バージョンを入れるぞ。まずは総合メニューを見て、ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。

●毎月8日内容更新 ●最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5850-7790
大阪 06-948-0606

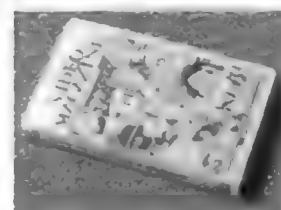


7月19日〜9月7日まで
7月・8月合併号となつて
るぞ。9月号からはいつも
のように毎月8日発行に戻
るよ。引き出す際は要注
意。

近くのお店でチェックしよう!

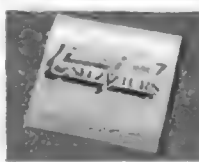


セガビデオマガジン



セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

フラッシュセガサターン



販売店で最新作の
一部を遊ぶことので
きる体験版CD
ROMも大好評

●Vol.8収録タイトル(8月〜)

- ワールドヒーローズパーフェクト
- サターンボンバーマン
- 新型くるりんPAノ
- ウルトラマン図鑑
- ダークセイバー(デモ映像)
- サクラ大戦(デモ映像)

SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが右の5局(動画などもある)。他ではインターネットのホームページで最新情報。

●毎日3日更新

- 「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806 (平日9:00~18:00 土9:00~17:00/日・祝・祭日を除く)
- 「PC-VAN」事務局 03-3454-6909 (平日9:00~17:00/祝・祭日を除く)
- 「PEOPLE」事務局 0120-860-864 (9:00~18:00)
- 「COPERNICUS」事務局 045-662-2470 (9:00~17:00/土・日・祝・祭日を除く)
- 「ASCII NET」03-3486-8661

※上の5局の詳しいサービス内容や入会方法などについては、上記の電話番号までお問い合わせ下さい。なお、お問い合わせは、上記営業時間中にくれぐれも番号の間違いのないようお願いいたします。

セガインターネットホームページ <http://www.sega.co.jp/>

ゲームマスターズ <http://www.copernicus.or.jp/cope/extra/gb/>



SEGA PRESS Q&A (仮称) ソニックスタジアム

「セガプレス」はセガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナーだ。セガに関するみんなの素朴な疑問にも、直接スタッフが答えてくれるぞ。聞きたいことはドンドン送ろう！

▼愛知県・新美彰



「ナイツ」はもうみんなクリアしたかな？ 何度もクリアすれば、エンディングの曲も変わってくるのは知っている？ 何度も何度もやり込んで、いろんな発見をしてほしいな。

●①非売品ソフトの「ゴールドディスク」や「CGポートレートデュアル」などは、今でも応募すれば手に入れることが可能ですか？

●②もし手に入るとしたら、その応募方法は？ (山形県：コンシューマン)
セガ■①は申し訳ありません。申し込み期限が過ぎてしまい、もう手に入りません。現在持っている人は自慢してください。

●私は仙台に住む、ゲーム好きなフツの主婦です。大好きなセガゲーをあそべて、とてもゴキゲンなんです。サターンで、主婦のためのシミュレーションゲームを作ってほしいんです。ライフシミュレーションっ

ていうか、家計簿ソフトみたいな感じで、10年後20年後の貯金額も生活イベントもバツとわかっちゃうようなソフトがほしいです。今すぐはムリでも、サターン用のキーボードが出たら、ぜひお願いします。(宮城県：伊藤さん)

セガ■ライフシミュレーションゲームですか。狙いはすごくいいと思うんですが、ゲームとしてなかなかイメージしにくいですね。新しい感覚のゲームというのはそういったところからできるかもしれませんが、ただ、女性をターゲットとしたゲームというのは、この業界の長年の課題でして、しかし非常に難しい問題でもあります。今後も女性のユーザーの皆様のご意見・応援をよろしくお

願います。

●①大阪でソニックグッズが買える店ってどこにあるの？ ②ナイツのグッズは作って売ったりするの？ ③X指定のソフトってセッタイに作るのやめちゃうの？ やっぱり作ろうとやってはならないの？ (大阪府・石田貴史)

セガ■①大阪でソニックグッズの買える場所は大阪ガルボ、神戸のハーバーランドのモザイクにあるゲームソウルです。近畿圏の皆さんはぜひお立ち寄り下さい。②現在制作する方向で検討しています。何が出るかはお楽しみに。③X指定に関しては10月1日より廃止致します。X指定に関しては非常に多くのおガキを頂き、当然その中には反対の御意見もたくさんありました。そこで今回のX指定廃止について簡単にご説明させていただきます。まずサターンは今後もっと幅広い年齢層の皆さんに普及させたいと考えております。もちろんその中には、低年齢層も重要なターゲットとして入っておりますし、現在でもかなりの数の低年齢層の方がいます。残念なことにこれまで数多くのソフトが発売された中でX指定の割合は極めてわずかなのですが、一部ゲーム誌などでは、ことさらにこれらのソフトのHなシーンが紹介されたりしております。当然これらゲーム誌は全国でもたくさんの子供が読んでいるはずですし、ゲーム自

体も、小売店においては、本来売場であって他社の基準と区別されて売られるべきものが、かなり渾然として売られているのが実状であり、子供の目にも不用意に触れてしまうことになっています。

私達セガはハードメーカーとしてゲーム業界、ハイテクエンターテインメント業界を引っ張っていると自負しておりますが、今のこのような現状を見たときに、X指定ソフトは、サターンに対し、ひいては家庭用ゲーム業界に対するイメージダウン、対象となると非常に感じているわけです。以上のような状況を考えると、我々セガとしては、今回のような決断に至ったのだと理解していただきたいのです。すでに、この件に関しては、ソフトライセンシーの方々にはよくご説明し、主旨もご理解頂いております。今後セガは、さらにハイクオリティのソフトを発売していく予定ですので、ぜひ皆様もご理解いただきたくお願いいたします。

東京部・テトリスの鬼



なんたる偶然、真夏の暑い日に、メガドライブでソニックが発売されたのが、ちょうど5年前の今日、早いものでもう5年経ったのね……(ソニッククチームの中さんちも忘れてたんじゃないかな？、そろそろどうです。サターンでソニック、ねえ)

セガ広報日誌

毎回このコーナーの担当者が近況を報告する編集後記。今回も前回と同じ4人がコメントしてくれています。副編集ジョージはどうしたかって？ 何でも下のほうが落ち着くそうです。



編集後記 竹ちゃん
最近、ジェネシスゲームを紹介する原稿を某所で書いてるんですが、おすすめしたいゲームは多いものの、実際にプレイしてないものも多く、売ってないものもすくなくなくなってきたりします。自分がジェネゲーを買った頃は、秋葉原のお店にはいろんなゲームがあったのに、本気で残念です。「フード・オブ・ソダン」を800円と外で買った自分を思い出すと、笑っちゃいますが、あの日進んだソダンは、最近の多くのゲームよりも楽しかったな。



編集後記 南雲くん
夏バテの手前ですね。この間、夜中に起きて死にました。

今回は僕の住んでいる群馬について紹介しようかな……。群馬県は三重県の北西部に位置し、人口は県内2位。気候は温暖、空気がきれい。住むには文句なしの環境。まさにこの世のパラダイス。群馬といえば群馬サーキット。僕の家はそこから車で10分位の所にあり、小学校の頃の通学は群馬サーキットでの学生大会だった。サーキット側の青少年の森ではサッカーにのぞみ、中学校の頃は日光浴。今年の夏休みは帰れそうになって残念です。(おなじみもう3年経ってまだ……)



編集後記 ハー・花谷
みんな、夏休みに入ったからって、いざやるよ。

ある休日の一瞥。[17:00。お腹が満ちて目が覚める。起床。新聞を前に巻いてトマトをほうばりながら牛乳を一気飲み。どっかのドラ(？)であつたような) J-WAVEを聴きながら、おもむくように置いてあるモザムがついたサタージュの電源を入れる(気だるい……)。アタセス……遅い。サタージュでセガのゲーム……遅い。[17:00。サタージュでネットサーフィンし続ける。世界の情報を眺める。やめられない。(電話料金……)



編集後記 ケー・みき
ものすこしく久しぶりに髪の毛を伸ばしました。さわか

SEGA AGESのサンプルを見てみると、今進んでも楽しいゲームは高さまで、何となくもザウジに心ひかれます。いいねえ。私が一番好きな体感ゲームは「スペースハリアー」ですが、一番好きなサウンドは「アウトラン」のBGMです。ハイ、CDも買いましたよ。初回で売り切れていたのを慌てて取り寄せてもらった。お、BETバンドのライブも録音。見に行ったなあ。(しかも自撮)。車のBGMがみんな「マジカルサウンド」マワ。だったあの頃。のすたるし。

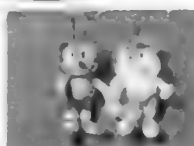
ハガキ

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎月応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクビル5F「セガサターンマガジン」編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】

- ご意見コーナー
 - 質問コーナー
 - イラストコーナー
 - その他
- みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレスプレゼント 今回はコレ！



今回はかわいいソニックとテイルスのトランシーバーセット(ぬいぐるみ(内蔵式) 貴重だぞ。

【副編集ジョージ編集後記】「Beep」時代からの伝統なのか、それとも個人的にそういうものなのかはよくわからないですが、「サタマガ」では、自分で取材して、記事を書くなんて結構ザラです。1号あたり2週間しか時間がないのに、1人で1号10本以上インタビューを入れたりするなんて、結構無謀なことを平気でやったりしてます。今は10年前に読んでた「Beep」に出てた人(編集長やってます)と一緒に仕事をしていますが、楽しいから大変でもやってくれるんだと思います。数年したら「サタマガ」を読んで貰った人と一緒に仕事をする日は来ますかね。

池袋サラの Virtual GLASH Vol.20

見てきたぜVF3!でもまだ60%!

ロケテストを見てきた。面白かった。マル。

なあって2行で終わってしまうようなコメントじゃすまないような化け物対戦ゲーム「VF3」のロケテストが都内某所で敢行された。俺が行った頃にはまだセッティングが終わってないにもかかわらず、目をギラ付かせた野郎&ギャルたちがすでに筐体の前に集っていた。かくいう俺も目はキラキラし、心臓はバクバク。それから待つこと30分、ギャラリーは、筐体の上に掲げられた「VF3」のロゴをひたすら見つめさせられていた。さらに20分ほどして、ついに筐体背面のスイッチが入れられる。ブーンと音を立てファンの音が聞こえ始めた。そして、VF3のタイトルが画面に映し出される。2が3に変

わっただけでVF2のタイトルと同じ。だが、何故かそのタイトルを見ただけで鳥肌が立つ。しかしまだプレイできない。その間CPU同士の対戦をやっている。ウルフと葵だ。対戦アングルでの画面を見てギャラリーからどよめきが起こる。そこに3のキャラクターが動いている、ただそれだけで感動してしまうのである。単純だね。とか言いながら俺も「おお」とかため息を漏らしてしまっただが、結局来てから1時間ほどたって、やっとプレイ開始。ロケテストで行列を作るなんて聞いたことないし、実際にもなかっただろう。俺は運良く30分ほどでプレイできたが、最後尾は実に2時間は待っていたという。コインを投入。サラにカーソルを合わせる。が、キャラ選

択画面にいるのは彼女ではなかった。いや、彼女なのだが、画面に映し出されたその顔にはあの美しいサラの面影は残っていない。ファック、なんてことをしてくれたんだ。いくらロケテストは言えこれは無いんじゃないの? とか言いたくなるよマジで。たしか関係者の発言ではポートレートがそのまま動くとか言っていたけど? あのだらう。あのサラ独特の垂れた前髪がないんですけど。とにかく完成版では美しくなっていること希望。これ切実。そしてプレイ画面。サラのファッション&体型を見る。コメントが難しい。まず、体型。確かに女性らしい体型ではある。だが、なんか変だ。下半身が太目で上半身がスリムである。こういう女性には確かにいるが、サラって

もっと肉感的じゃなかったっけ。そしてファッション。タンクトップになんか羽織っている。顔の作りも手伝ってか、ちょっとモード系か。格好良くない、っていうかサラ本来の迫力が無い。2P側も色違いっぽいし、あの羽織ってるやついらんんじゃないかなあとか思うんですけど。まあまだロケだし、発売までにはきっと直るだろう。そして技。詳しいことは書かないけど、かなりいい感じかも。新しい技もかなり増えてるし、例の避け要素もばっちり楽しい。あ、ボタンはつけるならキックボタンの右横につけてください。これ希望。とかくプレイ人口が多いだけに賛否両論あるだろうが、今となっては、最後の追い込みに期待。ぜひがんばってもらいたい。



さて、俄然盛り上がってきたVF3。実は東京ジョイポリスで常時ロケテストをしているとの情報をゲット。詳細は次号で出足好調、早くもクラッシュの子供。

VF2.1百人組み手inソピア

秋田県に行ってきました。先月、静岡に行ったときは50人くらいと意外に少ないようだったので心配していたのですが、今回はかなりの人数が集まってくれました。結果は85勝15敗。

ま、こんなものかなあって思っていました。すでにバーチャファイター3.1が発売されて2年近く経っているんで、潮を盛り上げるほうじかを入れてみたのですがどうだったのでしょうか? なんか最近イベントっていうとまわるのが多かったのですが、今回はそういうのが全然なくて純粋にプレイして楽しかったです。

バーチャファイター3が発売されたときには、おたけが面白いし、



今週の裕くん

ついに断乳を敢行。ママは乳腺炎とかになって大変だったけど、断乳自体は難なくクリアできたよう。そう言えば、こいつ離乳食って食わなかったなあ。あのぐじゃぐじゃ感が嫌いなんだろう。今じゃ人の飯を横取りしてバクバク食ってるけど。太るのだけはカンベン。この号が出る頃には誕生日が過ぎてるなあ、とりあえずおめでとうって事で。



親しい友人の愛息、流樹くんとのブル神戯。ま、仲良くやってください。

ワープが羽田に

やってきた!

今回はナゼかナイツで盛り上がっているが、「EO」は大丈夫か?

どーも飯野です。どうも本当に「サターン技術通信」化してきたこの連載ですが、今回はちょっとフニキを変えてGOです。最近制作やら取材やらでヤケに忙しく、日曜もなくなってしまった僕ですが、ちょっとこの間2時間ほど時間があつたので「ナイツ」をプレイしてみました。一応エンディングまで見たんですが、ハッキリ言ってこれはいいね。スゴ——

——いソフトである。そんで、ナイツのここがカッコいいとか、あそこがクールだと

か、プログラムがウォーとかイロイロあるんだけど、ナニがいったって音楽ですよ、楽曲ですよ。ステージ中のドンドコ変わっていくBGMもいいし、ワンテーマをバリエーションしていく映画的な作りもいい。そしてやっぱりあのテーマ曲の「ドリームス・ドリームス」よ。もうこれはホントに良い。始めにプロが歌うCDのバージョンで聴いてから、実際のゲーム中で聴くとイロんな意味でなおイイ。もうアッパレ佐々木朋子ノ(作曲者)あんだスゴいよ。もうファンになっちゃおうかしら。マイった。

い「ナイツ」はいい。音楽もいいが、もちろんゲームもいい。ドリーム・イレブンだぜ、200リンクだぜ、ワープノ!



ワープノ ナイスだぜえともこちやーん。イエーイノ と・も・こおノ……と夏の暑さに狂ったトコロで、ちょっとはマジメに「エネミー・ゼロ」の進行状況をお話ししますと、大体リアルタイムもムービーも各パートそれぞれ基本的なトコロが終わりそうです(後はデータ待ち)。また、セガの圧力(ウソ)で、マ

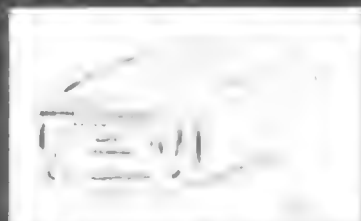
ルチコントローラ(ナイツで使ったアナログのヤツね)も使うコトになりそうです。もちろん、今までのパッドでもプレイできますが、アナログの方がリアルタイムの移動の時に移動しやすくなりますね。ワリとあのコントローラ好きなんで、イイ感じになりそうです。と、いうワケでまた次回ね。

サターン教通信

あてさき

さて、上の〈表〉が「ナイツ」で盛り上がって佐々木朋子に心を奪われているようだが、こちの〈裏〉は現実にいてドン・前田、川柳を募集したのだが、今回はかなり優秀なのが集まった。これでセガの飯野さんもコンパニオンのお持ちさんとイベントの打ち上げが出来るともんだ。では発表する、まずは佐藤雄一助から「夏休み、ナイスなナイツで夏をこす」。今回はナイツと夏をかけたものが多かったが、これは特に上手かった。次、氷山桂三「ペパーチョ、

そこのけそこのけナイツが通る」。うーん、あつたな「ペパー」なんて前後讀んだんだ。次は高木能介「引き抜きが、アイデンティティだ夢工場」。わははははは上平い。読者が見抜いたパーフェクトノ。だが、お題はセガがサターンの川柳なのでト



飯野 アンハニキを添ってくれと飲んだら何をしたか高木君にから 専攻さくマ、お題だ、なんだ?

ップではない。それでは、今回のトップだが村上からの作品で「マリオより、何より怖い予告編」。ナイス、面白い。確かに怖い。どーなんだ、ヤツバ売れものが? 予言には、ナイツ教信託として「イツザルーン・ダーロン」のネームを伝える。担載されなかった者もがんばれ。『金太郎伝説』で、面白かったので今回はセガのサターンのネタにした川柳のお題でいこうと思う。セガのプロを助ける気持ちでトライだ。(同席も言うがPNはなしだヌーン)

ところで、一体イツになったら来るのかと、AM3研でも話題の会員証だが、もうチト待ってくれ。忙しくて手がつけれん。そこでこの忙しいワタシに変わって、会員証の制作を手伝ってくれる人を募集する。サタ教のマークをデザインして、同じ宛先まで送ってくれ。(カラーで頼む)

〒103 東京都中央区
日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク
セガサターンマガジン
編集部
「ワー来た(かなり定着した感あり)」名簿

Open the **HYPER BOX**

ひらけ! 情報玉手箱

INVITATION FROM
NEXT LEVEL
MULTIMEDIA

BOX 16

業務用としても注目の情報端末

◆プロフィール

1958年生まれのテクノロジーライター。プレゼンテーション制作、マルチメディアタイトルのディレクション、企業のコサルティングなども行なう。所有マシンはPower Mac 8100/80 AV、PowerBook 540c、Newton MessagePad 110、SONY PIC-1000 (Magic Link)、サターン、プレイステーション、3DO REALなど。ポータブルナビゲーションシステムにも興味を持つ。近著に「QV-10 Fun Book」。(アスキー刊)。デジタルカメラが気になる人は読んでみてね。

大谷和利

前回は、インターネットやパソコン通信につながることで新世代ゲーム機の当初からのビジョンだった家庭用情報端末構想がようやく現実化しつつあるという話をした。今回は、それが業務用としても注目されているという話をしたい。

車関係に強いサターン

モデムキットの登場で、サターンがいよいよ情報端末としても家庭内に普及する下地ができあがったことは前回も触れたが、実はこのところ、企業からもショールームなどに置く情報機器として熱い視線を浴びていることが明らかになってきた。

そもそもモデムキット開発発表の時からパートナーであった日産自動車の他にも、三菱自動車も名乗りを挙げており、実際に導入に踏み切っていないくとも両者の動向を見守る潜在的な企業はかなりの数に上るものと思われる。

こうした企業はサターン+モデムキットの組み合わせで生まれるインターネット専用機（というよりさまざまな情報をビジュアルに見られるWWWビューワー）やビデオCDを利用したビジュアル環境に、プロモーションツールとしての大きな魅力を感じているのだ。

WWWのホームページやビデオCDは、紙のカタログなどに比べてはるかに安く、ページ数などを気にせず制作できる。特に、ホームページの場合にはおおもとのデータを更新するだけで瞬時かつ全国的に新しい情報を届けることができるので、企業にとっては魅力的な広報媒体である。ところが、その魅力に惹かれてWWWのホームページやビデオCDを作ったはいいいのだが、紙のカタログと違って、誰もがそういう電子的な情報を簡単に見られる環境はまだ整っていないとはいえない。

だからといって、ショールームにパソコンを導入するのは難しい。過去には例もあるが、わざわざ使えるキーを限定するためにキーボードに

カバーを付けたり、マウスをより耐久性のあるトラックボールに替えたりしていた。それでも、操作が複雑で、消耗品であるハードディスクがトラブルを起こす。ショールームで使うには、余計な機能が付きすぎているのである。

その点、サターンのようなゲーム/情報機器ならば、単機能機的なわかりやすさ、使いやすさがあり、操作も最初からパッドひとつで可能のように考えられている。オプションでビデオCDの再生も可能な上、価格も安いとすれば、これをショールームなどに導入してホームページその他のビジュアルを見せるために使おうというのは当然の選択だった。

現時点で三菱自動車はインターネット接続はしていないそうだが、もしビデオCDの再生だけで良ければあえてサターンを選ぶ必要はないので、やはり将来的なインターネット接続を睨んでのサターン導入だと思われる。

ビビンがライバル

ところで、ゲームの分野でのサターンのライバルはプレイステーションであり、NINTENDO64だったが、他の2機種はネットワーク対応が遅れている現在、上に書いたような用途におけるライバルはビビンということになる。

現実には、バンダイ・デジタル・エンターテインメントのビビン・アットマークは、富士重工（スバル）のショールームやGSバッテリーの店頭情報キオスクに導入されたり、石川県の珠洲ビーチホテルの全室に設置されている。サターンに比べてビビンは価格が高いが、ネットワークで

けでなく比較的簡単にCD-ROMタイトルを作れることがメリットだ。

例えば、スバルでは新型レガシーについて説明するタイトルを作って流している。あるいは、GSバッテリーのものは、自分の車のメーカーや車種、年式を選んでいくとピッタリ合うバッテリーの型番を表示してくれるガイド的なタイトルを走らせている。同じことはサターンでもやろうと思えばできるし、3Dグラフィックスの機能などでビビンに勝っているのもそれなりにスゴイものが作れそうだが、開発にかかるコストや労力がMacベースのビビンよりはるかに大きなものになってしまうのが難点だ。

QTMLは救世主となるか?

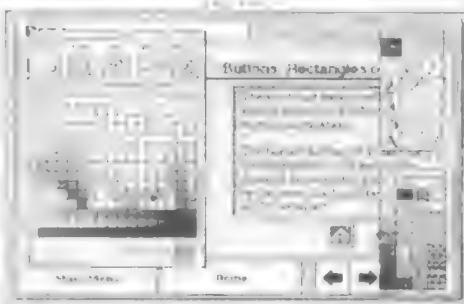
というわけで、ここにきてサターンの業務用の需要が期待できるようになったことで、新たに少量多品種のタイトルを短期間で開発できるようなシステムが求められていると言えそうだ。いや、このことはサターンだけでなく、パソコンの開発環境を利用できないプレイステーション

やN64でも事情は同じである。もちろん、各機種の特性を十二分に発揮させるためには、ゼロから時間をかけて作り込む必要があるだろう。しかし、そこそこの機能をこくわずかな苦勞で引き出せるような仕組みも大切なのだ。

この点で注目されるのが「Quick Time Media Layer」というApple社の技術だ。このQTMLにさえ対応すれば、パソコンでもゲーム機でも機種を問わず同じタイトルが再生できるようになる。しかも、来年の春頃に完成する「HyperCard 3.0」というオーサリングツールを使うと、ブロックを積み上げるように一度タイトルを作るだけで、CD-ROMからインターネットまでQTMLを介して幅広く対応させることができるのだ。

もちろんサターンがQTMLに対応するかどうかは未知数だが、対応すれば新しい企業ユーザーの開拓とサポートが今までと比べて格段と楽なものになる。個人的にはグローバルな視点でこういう外部技術も採り入れて、サターンをより大きく育ててほしいと思うのだが……。

広告やパンフレットなどのコンテンツは、短期間でCD-ROM化が重要。「HyperCard 3.0」はその救世主となるか?



7月27日、いよいよネットワーク対応になるセガサターン。個人ユーザーだけでなく、多くの企業がその価値に注目している。



Super Game Anthology Comic Series

ヴァンパイア ハンター

VAMPIRE HUNTER Darkstalkers' Revenge アンソロジーコミック

定価1,100円 A5判・224ページ

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!



COMIC

ひぐちいさみ
SUZUKI
大塚雅彦
岸本和宏
根津十郎
松原あきら
M・M
Dr.モロ・スエタジオ
ねじろさび
武
もりよし かなめ
あんど かつみ
思い当たる
宮崎謙
更科了
池上龍雄
あずまき 優子
おつたけひろ
介錯

ILLUSTRATION

だいすけマシーン
藤巻
たけふみ
あき とき
YUKI K. JON
サイン・ベシ
みだり

好評発売中!

好評発売中

闘神伝2 アンソロジーコミック

株式会社タカラより発売中のプレイステーション用ソフト「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

定価980円 A5判・240ページ



豪血寺一族2 ちよつとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

株式会社アトラスより好評発売中のプレイステーションソフト「豪血寺一族2 ちよつとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

定価980円 A5判・208ページ

闘神伝 アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、大田はじめ、Dr.モロなど豪華メンバーで贈る!

定価980円 A5判・200ページ



スーパーリアル麻雀PV パラダイス~オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで活躍! 真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載!

定価980円 A5判・240ページ

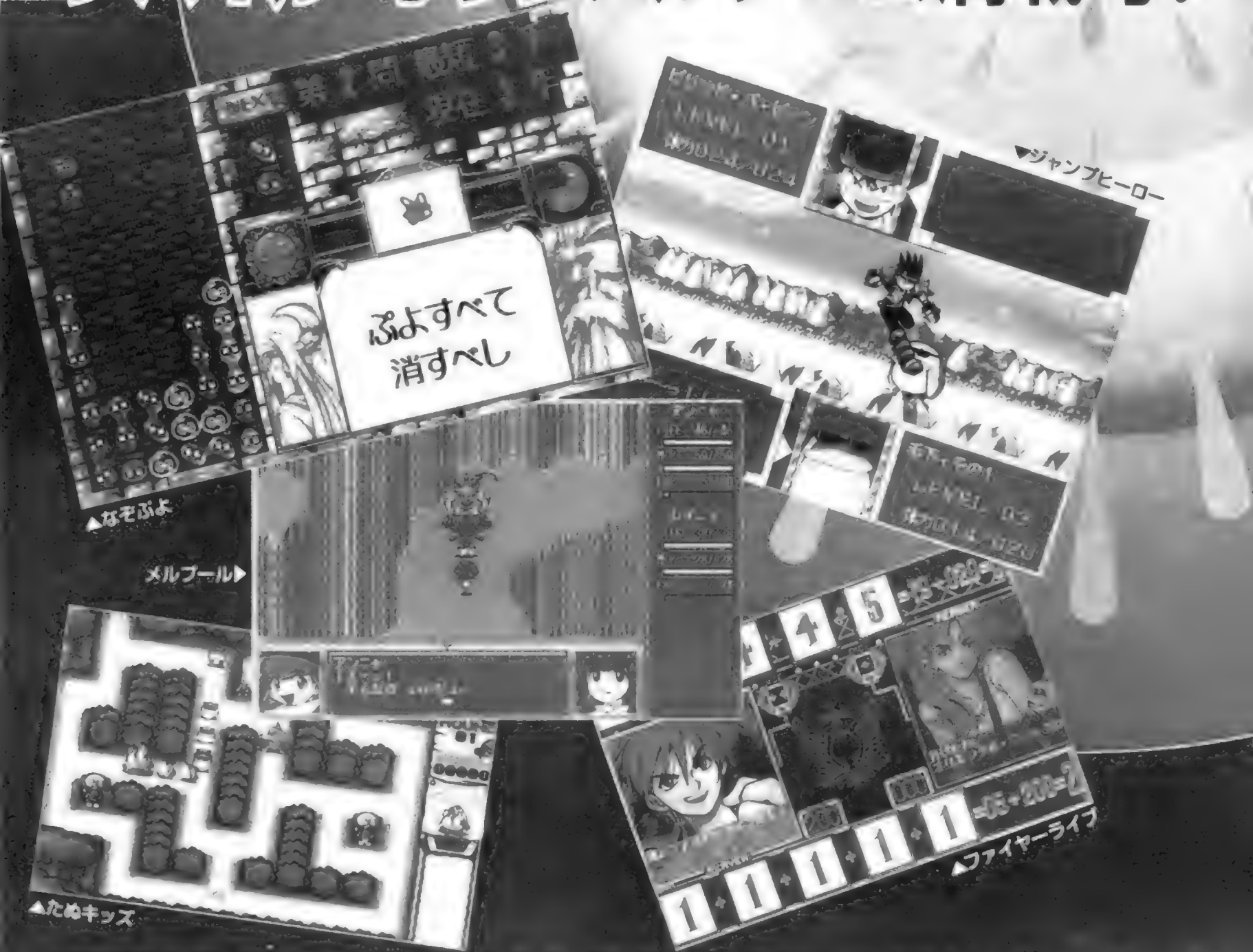
近刊

8月中旬発売予定!

ポケットモンスター 4コマランド(仮)

A5判 予価980円

MS-DOS版の有終を飾る コンパイル オリジナルゲーム満載号!



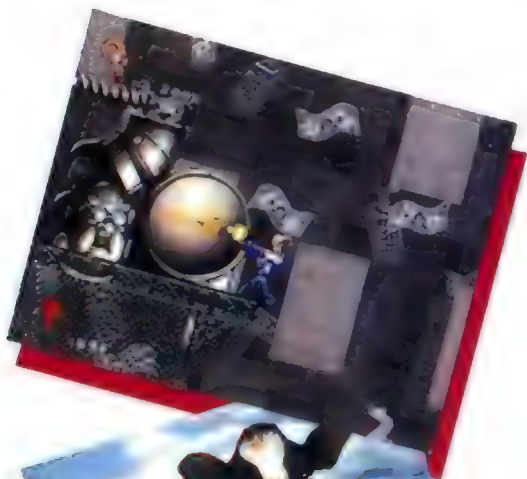
Disc Station
DS Vol.11 好評発売中!

次号Vol.12からはWindows95版になります。発売予定は9月上旬。



ついに帰ってきた。

全米を驚嘆させた"ミミズ"? そうあの"アースワーム・ジム"がさらに
パワーアップ! 頭を鞭にし振り回し、銃を片手に大暴れ!



アースワーム・ジム2
5,800円(税別)8月9日発売予定

PIE™ IS A TRADEMARK OF PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT. EARTHWORMJIM2™ © 1995 SHINY ENTERTAINMENT, INC.™ ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTERS CREATED BY DOUGLAS TENAPLE. DEVELOPED BY SCREAMING PINK, INC. SCREAMING PINK AND THE SCREAMING PINK LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SCREAMING PINK, INC. © TAKARA CO., LTD 1996.



東京ゲームショウ'96

◆ 1996年8月22日(木)～24日(土)

●入場券 一般 1,000円(800円)

会場: 東京ビッグサイト(東京都江東区有明)

小学校 500円(400円) ※ ()内は前売価格です。

主催: CESA(コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会)

首都圏の主要プレイガイド、ファミリーマート店頭及び、JR東日本みどりの窓口・びゅうプラザにて前売券好評発売中!



一歩先は文化
タカラ

SEGA SATURN および は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
© TAKARA 1996 青戸本店: 東京都葛飾区青戸4-19-16

の商品は
こども商品券で
購入可能

TAKARA

よみがえ



セガサターンで蘇る、

あら

新たなバトルフィールドで、

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

偉大なるドラゴンボール伝説

好評発売中!!

■アクティブプレイングアニメーション

¥5,800 (税別)

SEGA SATURN 及び SEGA 株式会社セガ エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN 専用ハードウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画 © BANDAI 1996

かんぜん む けつ

完全無欠のドラゴンボールワールド!!

でん せつ か
伝説を塗り替える!!

8方向に拡がる立体アクションが織りなすアクティブ・ブレイジングアニメーションで、数々の名勝負を完璧に再現!!
この迫力、このリアル感、数々の闘いを極めた戦士たちが待っていた新たな興奮がバトルフィールドを駆けめぐる!!
さあ、ドラゴンボールワールドの魅力を最後の最後まで味わい尽くしてくれ!!



★ 多人数立体空間オートバトル!!

バトルフィールドを縦横無尽に駆け回る。スケール感たっぷりの立体バトル! そして同じフィールドでいくつもの闘いが繰り広げられるのは、まさにドラゴンボールならではの!!



☆ 見守ってくれる仲間がいるから、さらに燃えるぜ!!

オートバトル画面に加え、オーバービューで他戦士のリアクションをビジュアル化。闘いを見守る戦士たちの熱い気持ちが伝わってくる!!



☆ 出た! 究極のかめはめ波!!

Z戦士はもちろん、敵戦士達の必殺技をポリゴンのエフェクトを使ってハデに再現! 元気玉が、ビッグバンアタックが、気円斬が炸裂する!!

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 (受付時間 月～金曜日 10～18時)

電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

●東京23区以上の方は、市外局番(03)をお忘れなく/●受付時間外の電話はおかけください。



●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社 バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形 2-5-4 〒111-81



The Future Is Now
SNK



“宿命の闘い”に敗れてから4年。
あのギース・ハワードが、LAST BOSSの座に復活を果たした！
奴を倒すのは、テリーか？アンディか？
それとも、第3の格闘家か…。

さらば、ギース

餓狼シリーズ最新作、セガサターンに登場!!

REAL BOUT

餓狼伝説

© SNK 1995

ギース・ハワード、最後の闘い。

8月23日発売予定/価格8,800円(税別)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよび



は株式会社セガエンタープライゼスの商標です。

SEGA SATURNおよびセガエンタープライゼスの商標、ソフトウェアを載せるものとしてその表示を承認したものです。

※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。

◆インターネットで最新情報 SNK ホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

株式会社エスエヌケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京 ☎03(6275)8200 大阪 ☎06(329)0110 (AM9:00~PM5:00) ※電話番号はお間違えなく。

PASSION* LANGRISSE

ハッシュン
ラングリッサー

ラング遊んアー、このコーナーもギャルコン大発表で華々しくクライマックスへ……の予定だったのよ/ 今はOPアニメを見ることだけが心の支え……。

「俺さあ、5月に予約したんだけど」「わー、本当に9月に出るの?」うるさーい/ 私だって今頃は徹夜で

ラングリッサーⅢ 淑女列伝 VOL.6 「彼とは……今や敵同士の身……。でも今でも私は……」

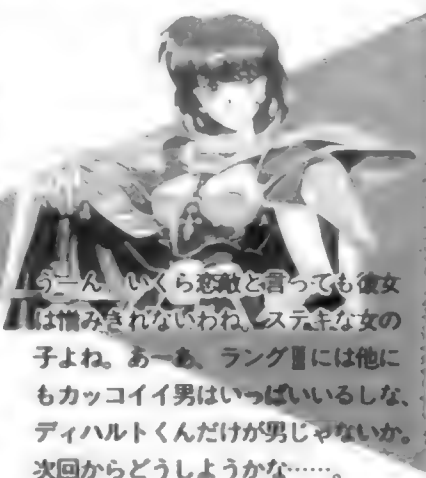
毎度〜/ レポーターの担当Nです。どもども。さて、今日は、かのディハルトくんの幼なじみというフレアちゃんに迫っちゃうぞ。なーんとこのコ、お姫様なの/ プ・リ・ン・セ・スってわけよ。でも敵なのよね。けっこうワケありみたい。フレア(以下フ)「こんにちわ、パーバラ王国のフレアです。なんでも私にお話があるとか」

ええ/ ズバリ、ディハルトくんとは、どういう関係なんですか? イエスかノーで教えてください」

フ「あの、質問になってませんが」
—う……(さすがはプリンセスね。一筋縄じゃいかないわ——そうじゃないってば)
フ「あなたが聞きたいのは私がディハルトとお付き合いしているかどうかというかことなんですわ」
—そ〜なんです。で?
フ(にっこり微笑んで)「内緒です。あなたのご想像におまかせします」
—じゃ、私がディハルトくんにつき合いたいと言ってもいいんですわ?
フ「……………(しばらく考えるような

感じで)それは構いませんが、ディハルトが承諾するかしら」
—(なにやら自信ありげよね、実はすでに深い関係にあるらしいし)そうですね、では遠慮なく……。
フ「どうぞ、ご遠慮なく」
—最後に1つだけ。ディハルトくんを愛していないんですか?
フ「彼と…今や敵ですから……」
—愛に国境はないのでは/ (私ってば、なに応援してんの?)
フ「…そうですね……。ではこれで」
—あー/ いっちゃった……。

うーん、いくら恋敵と言っても彼女には憎みきれないわね。ステキな女の子よね。あーあ、ラングⅢには他にもカッコイイ男はいっぱいいるしな、ディハルトくんだけが男じゃないか。次回からどうしようかな……。



プロデューサー高田のよしもと先生インタビュー

さて、それでは前回の続きからGO/ T: 雰囲気と言えば、リファニーのカットは意外な雰囲気ですね。

Y: 天然ボケのキャラの真剣な顔も面白いと思って。ティアリスも使いやすかった。あの世界観でヒラヒラスカート。目玉はこれだー/ (笑)。T: 今までのうるし原先生にはないタイプのキャラですね。シナリオを作る段階で、こういうキャラが今までにないのを知って、じゃ妹のようなロリキャラいこう/ (笑)。そんだけの理由で登場が決定したという。で、一番気に入りはティアリスのようですけど、一番気に入ってるシーンは?

Y: タイトル後に女性キャラが迫ってくるところ。他のカットは今までの経験からまず失敗はないと思ったけど、あそこは作るまでわからなかったんで。特にティアリスが光のポアポアを出すシーンは、昨日まで黒ラシに穴開いてました。苦勞しただけに気に入ってますよ。

T: キャラが迫ってくるシーンってそんなに大変なんですか。

Y: アニメで一番難しいですね。今回は特にソフィアとルシリスのオーバーラップで、似た顔をオーバーラップさせていることを短時間でわか

らせるのがね……。あ、でもタイトル表示のほうが大変かも。コンピュータだと簡単かもしれないけど、アニメは一発勝負だから。

あともう1つ気に入ってるシーンは、星の流れる湖に立っているディハルトの後姿。彼の強さだけでなく、憂いまで感じて貰えればフィルムは成功です。特にゲームという数字に支配された世界で、主人公にも悩みや苦勞があることを出したかったし。純粋な手作業で手間暇かけて作ったフィルムから、ゲームとは違うオーソドックスな温かみを出せればと思ってます。

T: そうですね、ゲームではどうしても細かな感情表現は難しいですね。では最後にサタマガ読者に一言。

Y: 自分もゲームファンですが、ラングはSLGという好きなジャンルで遊べるかな……。

T: それ、誰に言ってます? (笑)。

Y: いや、選り好みせずいろんなゲームをやって欲しいと。自分も機会があればゲームを作りたいです。

ということでインタビューは終了。OPアニメーションの感想もメサイヤorサタマガ宛にどんどん送ってください。よしもと&うるし原先生サインつきプレゼントもあります。

メサイヤンオフレコーダー

メサイヤがお答えします

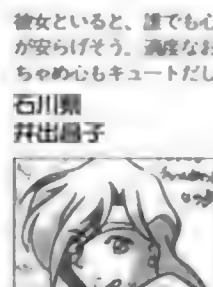
ギャルコンイラスト発表!

今回はギャルコンに寄せられたお菓子を紹介しませう。傾向として男性はティアリス、リファニー、女性ルナへの景が多いですね。やはり男性は、可愛い・気だてがいい娘に弱いのでしょうか。女性は「耐える女」に共感するのかな。男女ともに人気急上昇のフレア。不幸な運命に翻弄されるお姫様って設定も泣かせるね〜。



北瀬道
風見みさほ

ふだんはクールに装うルナだけど、ディハルトへの愛は人一倍深いのかも。



石川梨
井出昌子

彼女といくと、誰でも心が安らげそう。満座なおちめ心もキュートだし



群馬県
猫野あおい

男性人気ナンバー1/ 11歳という年齢はちょっと、なんとも……いやはや、

「デアラング」の1面がクリアできず、広報佐藤氏に泣きついたら「なぜクリアできないかわかりません」がーん/ ライターK氏「SOCとの相性が悪いからでは?」げげ/ 同僚(女)「ディハルトがいないからでしょ」そっか(おい/)

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク セガサターンマガジン編集部
パッションラングリッサー各係まで

あてなわね



SNKホームページ
http://www.neogeo.co.jp

The Future Is Now SNK WORLD '96

拡張RAMカートリッジ対応ソフト
ト第1弾として「リアルバウト闘
狼伝説」が発表されました。移植
もかなりいい感じですよ。今回は
RAMカートリッジ付きで発売さ
れるのでここで買っておくのが正
解!



SNKの未来

SNK INFORMATION

前号に引き続き、新チーム大紹介だ

ついにボスチームが登場!! それぞれの胸に打倒・鉄狼チーム、龍虎チームを願っているところで意気投合している3人だが、彼らの真の目的は……?

そして気になる新システムだが、まず攻撃避けがAB同時押しで素早く後ろに飛びのくか、→+ABで相手をすり抜けての回り込みも可能に。また、ガード中でもキャンセルをかけて回避することもで

個人的にはアテナのコスチューム♥♥とチャイとチャの道着が気になるのだ。

きるぞ。その他、相手のガードに対して一定時間内に連続攻撃を与えると、ガードを弾いてしまうガード弾き。空中ガード(これも新システム)に対しても有効

だ。他にもダウン回避や超必殺技の条件によるパワーアップなど、闘いを熱くしてくれるシステムが期待できそう! ★次回、出版社対抗KOF'96大会結果報告!!



▲新・怒チーム

▲キムチーム

▲サイコソルジャーチーム

ボスチーム

最強のNEO・GEO ゲーマーへの道

▼今回の指導:健勝

お題:「NINJA MASTERS」(ADK)

今回は積んでやってみようと思います。まずは積の連続技ですが、このゲームにはニンジャコンボと呼ばれる連続技があり、かなり簡単にできます。近A-B-B-B-Bが一番楽だと思います。3発目のBにキャンセルをかけて必殺技でもOK。そしてなかなか恰好良いのが近武C-BC-BC-B-Bのニンジャコンボ。キックから刃を収納して再び出し、一回斬って更に上昇しながら斬りでフィニッシュ! 間コンボは見た目は恰好良いのだから威力は低め。無理に使う必要もないかも。対空に関しては、積はちょっと弱い。使えるのは逃げジャンプ斬り。有効に使いましょう。間超力は押している長さで距離が決定。おさらいコマンド…
間コンボ 近A-C-BC-B-B-B
間超力 ←→\! /→+AB

SNK WORLDへめあて先は…

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株
セガサターンマガジン編集部
「SNK WORLD '96」各係まで

反版 其ノ三

LANDMARKのページでも紹介している武士。少しずつ個性が明らかになってきているぞ。発売まで待てないキミは、版までお便りを送ってね。今回は読者のおハガキ紹介★武士道烈伝ちよー楽しみます!! 読者の声にこころに

なるんですが、他誌で見たところ、あの手に持ってるでっかいのは槍ですよ、名前に関係してるんですか? (時正果/桜井モエミ)
● 鈴の音と書くくらいですからやっぱりそうでしょう。今後の後の情報は要チェックだ!!



一枚!! 二枚!!
三枚!! 四枚!!
ハガキを送れ!!



気になるア・ナ・タへ♥

SNKふりーくス集いの間



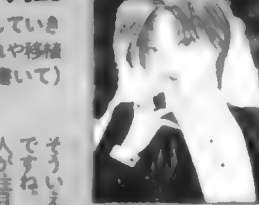
千葉果/ブウ
緑線3の感想が早速きました。リアルバウトの拡張RAMの効果が楽しみ!



千葉果/軟体動物
'96もよううつかな? 早く今年のユリちゃんに会いたいね。



土屋への来訪待っ! 兵衛果/とらまる

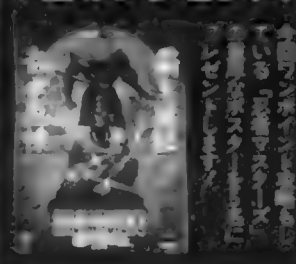


群馬果/ふじさき
なるべくカラーはやめてね。白黒の方がきれいに出来るよ。



埼玉果/MS-06R
初めて来ました!! クラークのイラスト、強いのにね。ホント。

今回のプレゼント!



※SNK・プロジェクト・ASATSU 無双サムライスピリッツ闘士道烈伝、の企画原案は開発中のものです。今回の当選者……たちばなまおんさん、軟体動物さん、ブウさん、鈴樹なるとさん、MS-06Rさんに京のオリジナルピンバッジをプレゼントします。

Hello!! CAPCOM

VOL. 12

カプコンホームページ: <http://www.capcom.co.jp> 評判上々!!

TRY ARCADE NEXT CONSUMER?

D&D人気キャラ 投票実施中!!

実現はあり得るのか!? カプコンの広報インタビュー

D&Dの移植はあり得るのか!? 今回みんなの意見を代表すべく、広報福本さんにインタビューしてみた。

編: 読者から多く寄せられる意見の一つとしてD&Dの移植希望が挙げられますが、ズバリ、移植の可能性は?

福本: どうも、僕が広報福本です。皆さんよろしく。突然本題ですが、今のところはっきりとしたお返事はできかねますが、ファンの皆さんの要望が強ければ、実現しないことではないです。

編: ということは、移植の可能性は十分あるということですね?

福本: 移植は僕自身も大賛成ですし、開発に呼びかけるのもやはり皆さんの声というのが一番効果がありますから。

編: 前作とセットで出してほしいという意見もあったりするんですが。

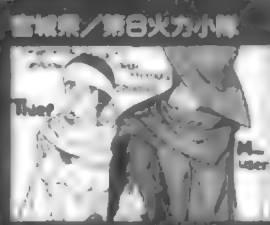
福本: そうなんですか。実現できるかどうかは別として、貴重なファンの意見ですから、もっと知りたいですね。

編: 結論としては、移植に関しては希望を持ちちゃってもいいんですね?

福本: はい。ですからどんどん意見を聞かせてください!!

編: ありがとうございます!!

おハガキ紹介コーナーっす!!



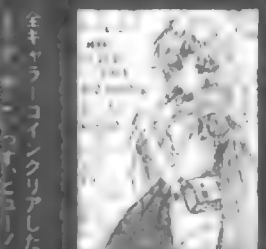
宮城県/第8火力小隊



千葉県/AI★ヒキタ



東京都/小松



千葉県/AI★ヒキタ

インタビューはどうだったかな。今後もカプコンに質問していく予定。早くいいお返事を聞きたいところでは今回もおハガキ紹介!!

ホイ来た! 人気投票!

締め切りを延長するよ!! 8月20日が最終締め切り。1枚のハガキには1人まで。投票待ってます!! 組織票はダメだよ



神奈川県/むつ★B

ストシリーズ特集好評第4回!

今回で4回目のシリーズ特集。早速読者からのご意見を紹介! ★ぜひ「ストIIコレクション」を出してほしいです。内容はもちろん、ダッシュ、ダッシュターボ、スーパー、Xの移植作CD2枚組とかで。今やってもおもしろいこのシリーズをサターンでぜひ!! ストIIで育ったオイラなの……。

(新潟県/破壊神波平)

☆むう。ぜひにんだけど、かなえてほしい願ひ!!



茨城県/東雲



らつもも
ちよーかわいいさくら。
悪魔部にもライターさんにも大人気でした



大阪府/MTX2

ハラベコ まさの

三二知恵袋攻略 お題: ストZERO2

こんにちは。ひさびさの登場ですが、相変わらずさくらです。今回のネタは連続技。さくらの基本となる連続技は、跳び込み強攻撃・しゃがみ弱K×3→立ち弱K→強攻撃で、相手の起き上がりを狙うならめくり中Kから始めよう。めくりの場合、Pの投げ技後が狙い目で、相手と重なるように中Kを出せばガード方向が(本人すら)わかりにくくてチョベリグ。

その連続技の弱K連発のときにレバーをグリグリしていれば、勝手に乱れ桜が

出てくれることもある。技術力を見せつけるなら、必殺技が暴発する恐れのある強P→真空波動拳or毒一番を決めるべし。他に、密着一番相打ちや重ねフラワーキックからしゃがみ弱Kへ繋いで連続技へもっていくことも可能。また、対空しゃがみ強P→強攻撃なども面白いぞ。

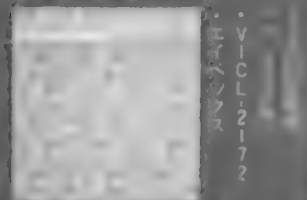
部屋中洗濯物だらけにしたら凄まじい湿気。とくに布団がひどく、この歳でオネショかよとヒヤヒヤドキッ



ZERO2ダンスミックスアルバム登場!

「ストリートファイターZERO2 UNDERGROUND MIXES "DA SOUNDZ OF SPASM"」発売中 本格的だよ!

「ストリートファイターZERO2 UNDERGROUND MIXES "DA SOUNDZ OF SPASM"」発売中 本格的だよ!



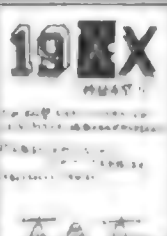
大ブツ屋の部屋

みなのご意見紹介ぢや

みんな、夏休みをエンジョイしてるかい(涙)。さっそくご意見紹介です。★「スターグラディエーター」は大変かもしれないけど、「バイオハザード」はぜひ/ (岩手県/K・S) などなど。

★「ルースターズ&チャリオット」と「ロストワールド」どちらもやったことはないけれど、雑誌などで見て、やりたくなったのだけど、どこのゲーセンにもありません。サターンでぜひ!! (山形県/エイブ志望者)

というご意見も。名作リバイバルも増えていることだし、カプコンゲームの復活はとみに願ってしまうよね。でもコンシューマオリジナルの「アーサーとアスタロトの結晶界村」も発売されることだし、夏のカプコンはますますアツそうだね。それではおハガキ紹介の方に移るとしましょう。



鳥取県/出雲良子の許嫁



東京都/小村一人

あて先はこちら

次回のプレゼントはサターン版「ヴァンパイアハンター」販促ポスターを掲載者の中から抽選で5名に。次回ハンターのコーナーも復活するかも……? ストシリーズともにハンターのおハガキ待ってるよ!!

〒105 東京都中央区
日本橋馬場町24-1
ソフトバンク株
セガサターンマガジン
「Hello!! CAPCOM」係

SEGA SATURN

セガサターン・
ライセンス・スペース

Licensee Space

最近ライセンスの担当広報さんが忙しいあまりばたばたと倒れてゆきました。みなさん働きすぎには注意して、体に気を付けてください。でも、外は夏……(テーマ)

アクレイムジャパン

暑い夏はホラーで涼しく / 基本ですよ(特にクーラーのない黒崎宅では……)。ホラーといえばエイリアン、エイリアンといえば「エイリアントリロジー」// ちょっと無理あります? でもこのゲーム、夏をより快適にすごすための必須アイテム// 熱帯夜、電気を消してプレイすれば、アナタのお部屋はアクレイム開発セレクションながら / さむいっ // (広報・黒崎)

アテナ

夏といえば夏休みの宿題でしょうか。宿題といえばやはりデザエモンコンテストってこれは他機種でしたか……スイマセン。というわけでサターンでもやります / デザエモン。来年の春には出したいです。とりあえずはインターネットでセガ・エンターテイメント・ユニバースをのぞいてみてください。ご意見ご要望をがんがん募集です。アテナ広報室の百瀬でした。

アトラス

「毎日が暑くてかなわん / 」という方には8月9日発売の「真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX」をオススメします。これはデビルサマと悪魔全書の2枚のCDを1組にしたもので、値段は7,800円と格安です。しかも、ゲームミュージックと、岡田金子氏による開発裏話を同時収録。クーラーのきいた涼しい部屋で一度お聴きください。 (広報・伊伝)

イマジニア

今回は怒濤の新作紹介をしますぜい。まずは格闘ゲーム「FIST」。これははっきり言ってスゴイよ。なんと3D格闘でさらに豪華声優陣・井上真久子、國府田マリ子、水島あかりさんが参加。そして、声優といえばPSで発売していたあのNEWAGE同成シュミレーションをサターン版アレンジ特典付きで発売するぞ。タイトル名? まだないしょ。 (広報チーム けんおう)

ヴァージンインタラクティブエンタテインメント

いやー今年の夏は実に暑い / そんな中、弊社はオフィスの引っ越しを行い、今度は原宿駅の真ん前と、新たなロケーションにより一層の多忙な毎日が送れます(笑)。それに合わせて下記は気合いを入れ直し、今回発表したタイトル以外にも多数の見逃せないタイトルをリリースする予定ですので、ぜひご期待ください。 (広報・越塚)

エレクトロニック・アーツ・ピクチャー

暑いッス。こんな時はバイクでカッ飛ばのが一番 / オラオラ海までブッ飛ばすぜ // でもやっぱり外は暑いので、クーラーのきいた部屋で「ロードラッシュ」。家にいながらにして、潮の香りはしないけど海にも行けるし、山にだって行ける。オマケに邪魔なヤツに蹴りをくれて、すっ飛ばせてやったぜ / あースッキリ。やっぱり本物のバイクで高原にでも行くか? (広報・平井)

エルフ

「どこに行こうかな?」と夏休みを満喫されているみなさん / いやー夏ですね。エルフ開発者も熱気ムンムンです。知る人ぞ知るあの費スペースではそーめんをすするスタッフも……。有線はセミの囁き声にチャンネルを合わせ、人工的な夏の雰囲気の中で仕事をしている今日この頃です。さてさて「ドラゴンナイト」はいよいよ開発始動。お楽しみに / (営業部・Tama)

エンジェル

いよいよ「夏」到来 / でも「夏休み」はないかも……。学生に戻りたい / さて、現実逃避はやめてサターン版「セーラームーンSuperS」の紹介をします。何と言っても今回の「ウリ」は描き起こしアニメーションムービー / 他では見ることでできないゲーム専用の最新アニメは魅力満点 / その内容は誌面でも紹介されてるハズだから夏チェック // (休みたい広報・Q笹野井)

光栄

台風が来ているときに、雀荘に行くのはやめましょう。帰れなくなったまま、えんえん15時間も泣きながら麻雀を打ち続けることになりかねません(笑話)。やっぱりうちが一番。今秋発売予定の「麻雀大会II Special」は、雀荘と大会とで楽しめる本格派麻雀ゲームの決定版。オオゲサすぎるキャラの表情も笑えます。ニギヤカ麻雀をご自宅でたっぷり。 (SP課・ヤザワ)

CRI

★夏休み。なんてうれしい働きでしょう。
★夏休みといえば、自由研究。CRIは、マルチメディアの研究という職もあるんです。今度「MPEG Sofdec」という、サターン用の動画再生技術を開発しました。ソフトだけでMPEGが再生できるので、他のメーカーさんにも使ってもらって、サターンの動画画質をもっと上げていこうという思いで研究しています。 (広報・泰山)

ジャレコ

もうすぐ8月ですね。8月といえば、いよいよ東京ゲームショウ'96が行われます。当ジャレコブースでは、忍者じゃじゃ丸くんやファンタステップといった新作展示の他、スーチャーパイ関連のイベントを会期中、毎日開催することになりました。かないみかさんや高橋美紀さん、その他数名のゲストが出演します。出演者、時間などの問い合わせはジャレコまで。 (M)

ソネット・コンピュータエンタテインメント

夏……。夏って暑くて嫌ですわあ。当然のことなんですが、私事ですが、自宅で2匹のハスキー犬を飼っています。今年は冬が長かったせいで、まだ冬の毛のまま。休日に洗ったり、ブラシをかけたりしているんですが、何せ毛深いのでいつまでたっても冬毛のまま / 本犬たちは暑いようで、日中はうだつてます。うーむ、何かいい方法ないですかねえ。 (犬猫大好き広報・R)

ソフトバンク

夏のノリはやはりオラオラに限ります。街のあちこちでオラオラしてる人を見かけます。夏も終わりに近づくと感受性が少しグッバイしている人が目立ちますが、皆様いかがお過ごしでしょうか？ さて8月30日の「デストラクション・ダービー」が発売されます。オラオラな人、グッバイな人、年中チョベリバな人に事を壊す悦楽をプレゼントします。(マルチメディア局 坂田)

タイトー

皆さん、暑い夏をいかがお過ごしでしょうか。夏といえば、南の島とビールです。南の島へ旅行して、ゆったりとした気分ビールを飲む。行きたいですね。(長い休暇ください、部長)というわけで、夏は「バズルボブル2X」と「タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.」です。ぜひ、遊んでみてください。

(タイトー グランプリのたか)

タイムワナーインタラクティブ

暑い夏ですが、皆さんいかがお過ごしですか？ 「心霊呪術師 太郎丸」開発チームは扱うものが心霊や怨霊といった魑魅魍魎なだけに、周辺には真様な霊気が放出されてます。んなわけでチームで一帯霊感の強いKさんに恐怖の体験談を聞いてみました。「飯室で突然寝り起こされたんだけど、オフィスを見回しても誰もいなかったんです……。」ひーっ直なのっ!! (広報・O)

タカラ

毎年夏になると、いつものスポーツクラブではなく近所の市民プールに行き泳ぎます。夕方前にはプール近くの駄菓子屋で子供に混じって「チビッココーラ」と「ケンちゃんラーメン」、最後に「チョコバット」でシメて家に帰ります。ウチワ片手にセガサタンの電源を入れるとそこには何ともキツユなミミズが現れます。これぞジムのある日本の風景。(広報・竹川)

T&Eソフト

夏といえば「海」「水着」……水着ではないけれども薄着の季節ですから、必然的にダイエツしなくてはなりません。太った女の子がモテル時代はやって来るのか? ダイエツのシュミレーションゲームなんかあったらいいな。自分がやせたような気分になれるし……と考える今日この頃、当社のサターンタイトルは今のところ未定。もう少しの辛抱です。(営業部・村瀬)

トミー

はじめまして。暑い夏が続きますね。夏……夏といえば、海、まぶしい太陽、お祭り(イベント)、花火大会、浴衣、有明(オイオイ)の季節 / ゲーム版「セイント・テール」も舞台は夏ということで、キャラはまぶしい(?)夏服で登場してくれます……が秋にゲームをお届けするため、今年もそんなものとは無縁の夏になりそうです。

(早くミュージカルが見たい馬先)

バンダイ ビジュアル

最近印象に残った出来事としては、このワープロが意味不明のエラーを起こしリセットされてしまったことかな。それはともかく、夏といえば劇場映画が印象的でした。「ツイスター」、「ガメラ2」、「12モンキーズ」は満足度高し。映画的なゲームは増えてるけど、ゲームにはまだ映画独特のリズム感がないんだよね。え? 「必殺」? ……エラーが起きました。(宣伝・桑島)

バンプレスト

夏といえばやはり熱い気分を味わえるソフト「特捜機動隊ジェイスワット」がおススメです。SWAT隊員になりきって、犯人を逮捕 / ガンマニアやサバイバルゲーム好きの方にもご満足いただけると思います。現在8月発売に向けて急ピッチで開発中 / また、東京ゲームショー'96では多数の新作を出展する予定です。どうぞみなさんご期待ください。(広報宣伝課・ゆもち)

ビクターエンタテインメント

夏といえば……。夏といえば、ここ10年ほど縁遠くなったが、「夏休み」という最大のイベントがある。海に、山に、海外にと、思いっきり遊べる2カ月間だ。いいなあ / しかしである、暇があってもそんなにお金がかからないのが多くの人の悩み。そこで強い味方になるのがゲームだ。そーんな皆さん、「康成遊撃隊」を思いっきりヨロシク!! (インタラクティブソフト部・南)

ピング

は一。夏といえば / 早く企画書出さなければ!! 今アニメーションを使ったものを考えてます。まだ言えませんが、東京ゲームショーが終わる頃には発表したいです。その頃は某ハードのアニメソフトでビリビリとマスターアップを目指していると思いますが……(涙)。ヒント：ラムネ40%炎じやないけど、チーフディレクターの○本さん、少しコンテいじります。(企画・能戸)

マイクロキャビン

皆様、この夏はいかがお過ごしでしょうか? 私はクーラーのきいたお部屋で、山と積まれたお仕事の前で、ちょっぴりアンニュイな気分ひたっております。

話は変わりますが、7/25にSBSのちょっぴりお得(?)なCDが、メディアリング様より発売されます。キミのCDプレイヤーでも、ルシオンが大ボケをやってくれるぞ / (嵐の広報+α 東山)

MIZUKI

私は少々夏バテ気味なので「にんにくチップス(にんにくをスライスして油で揚げたもの)」を食べています。匂いが強烈でよくクサいって言われるけど、とってもおいしいの。これを食べながらゲームをするとすごく上手になれるのよ / (医学的根拠なし) 試してみてください。みんなで食べれば匂いも気にならないし。詳しい作り方を知りたい人はお便りください。(広報・関口)

メディアリング

昨夜飲み過ぎたズブロッカの残滓が脳ミソを手編みで弄び、「酒なんか嫌いだ / 人間一丁上がり。でも酔った後のビールが旨いんだ。夏といえばビールに枝豆だね

ゼロヨンチャンプは順調ですよ。レース画面なんか今までと全然違ってエポリューションってかんじ。わかる? わかんないよね。近々画面写真を出せると思うから、お楽しみに。(SUGの手下MUR)

ユーメディア

夏といえばプール。プールといえばおっぱいぼろり。あッ / X指定禁止でしたね。ごめん。ところで、奥井くん。牧方パークがひらパークになったので、遊びに行かない? 暑いけど、汗かいた後のサウナは最高だね。前に貧血で倒れたけど、怒ってないよね。でも、帰るんだったら一言いってくれてもいいのに……。でも平気。今度は貧血で倒れないようにするね。(藤岡太郎)

ライセンス・

スペースではお八ガキを募集中

サタンのゲームを開発するライセンス・ソフトメーカー。各社への質問や要望を募集しています。名前はちゃんと書こうね。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

ソフトバンク株

セガサターンマガジン編集部

「ライセンス・スペース」係

全ソフトの"今"がわかる!

セガサターンソフトデータバンク

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

—1994年11月24日～1996年7月19日—

ソフトが次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.45の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利ははずだぞ。昔のソフトから、最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料に活用してみてね。

データバンクの
見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「-」で表示。
【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「-」で表示。【対応等】の「18歳」は18歳以上推奨に準じるソフト。「X」はX指定に準じるソフトを示しています。また、②、③は、CDソフト2枚組、3枚組などを示しています。対応周辺機器の略称については、P.126の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

94年11月発売ソフト									
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	8.1428	9.28		
2	22日	MYST	サンソフト(サン電子)	7800	ADV	8.0365			マウス
3	22日	WarCher Connection	セガ	7800	ADV	8.8356			
4	22日	崩壊情聖・天宮	EAV	5800	TAB	5.5382			
5	22日	TAMA	タイムワナー インタラクティブ	5800	ACT	5.3619			
94年12月発売ソフト									
6	2日	貴族・夢見館 扇の奥に誰かが...	セガ	7800	ADV	6.4002			
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	8.4506			ハンドル
8	9日	バーチャファイター2	セガ	4800	ACT	7.4319			
95年1月発売ソフト									
9	20日	ヒクトリール	セガ	6800	SPT	7.7833	7.0		クラブ
10	27日	GOTHA 〜エイスマイリア戦〜	セガ	6800	SLG	6.1896	5.66		
95年2月発売ソフト									
11	24日	REBEL BACKWALT JMS 〜アフター・レス〜	セガ	8800	SPT	8.3778	7.33		
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.5931	7.33		②、18歳
13	24日	上海 万景の長城	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	7.5382	6.66		マウス
14	24日	アイドル選手スーパースターバイスペシャル	ジャレコ	6900	TAB	7.4276	7.33		18歳
95年3月発売ソフト									
15	3日	ポポイットへべれけ	サンソフト(サン電子)	6000	PUZ	5.3571	5.0		
16	10日	パンゾアドラグーン	セガ	6800	SHT	8.7707	8.66		アナログ
17	10日	崩壊情聖	アスキー	6800	TAB	5.5384	5.33		
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.63	6.33		
19	25日	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	光栄	8800	ETC	6.7187	7.0		
20	31日	SIDE ROCKET2 〜伝説のハスラー〜	チームタイスト	6800	TAB	7.5535	6.33		
95年4月発売ソフト									
21	1日	グッドUSA	セガ	6800	RAC	6.6831	9.33		ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 〜命がけの戦い〜	光栄	8800	ETC	6.6666	6.33		
23	1日	EMIT Vol.3 〜秘にさよなら〜	光栄	8800	ETC	6.26	6.33		
24	14日	鈴木将樹	アスキー	7800	TAB	6.8953	6.66		
25	28日	アイドル選手スーパースターバイスペシャル2	セガ	8800	ETC	7.8462	6.0		
26	28日	三國志IV	光栄	14800	SLG	7.7667	6.33		
27	28日	バーチャルハイドライド	セガ	5800	A-RPG	7.2296	7.33		
28	28日	海王星伝説アスタル	セガ	5800	ACT	6.9562	5.33		
95年5月発売ソフト									
29	5日	神龍伝説アスタル DELUXE PACK	セガ	5800	SHT	8.2577	7.0		
30	26日	スーパーリアル麻雀PV	セガ	8800	TAB	6.8024	8.0		X
31	26日	黄金神話1994版 クレイヴィア	セガ	5800	SPT	8.1582	7.0		
32	26日	グランセイザー	セガ	5800	RAC	6.5549	4.66		ハンドル
95年6月発売ソフト									
33	1日	バトルモンスタース	アスキー	5800	ACT	7.2891	6.33		18歳、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト(サン電子)	8900	TAB	7.0277	7.33		マウス
35	16日	〜戦国伝説〜 プリティファイターズ	イマジニア	7800	ACT	4.4181	3.66		18歳
36	23日	〜戦国伝説〜 プリティファイターズ	KAZE	5800	PRN	8.7404	8.33		マウス
37	23日	ブルーシード 〜命懸けの戦い〜	セガ	5800	RPG	7.3886	8.66		18歳

95年7月発売ソフト									
38	7日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	8.5764	6.0		
39	7日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	8.5764	6.0		
40	7日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	8.5764	6.0		
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.8811	8.0		
42	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.8811	8.0		
43	21日	リグロードサーガ	セガ	5800	RPG	7.6848	7.0		
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.7594	6.0		
45	21日	熱血闘子	テクノソフト	5800	ACT	4.1823	4.66		
46	28日	ゆみみみくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	8.3543	7.0		マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	6800	ADV	7.6678	8.0		2
48	28日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	7.6133	6.0		
49	28日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	7.6133	6.0		
50	28日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	7.6133	6.0		
95年8月発売ソフト									
51	4日	Race Driver	マイクロネット	5800	SLG	5.7706	5.66		ハンドル
52	4日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	TAB	3.1886	4.0		18歳
53	11日	空軍 新・ゼロ戦レジェンズ	マイクロネット	6800	SLG	8.1804	7.0		6歳
54	11日	ウイニングポストREMIX	光栄	6800	SLG	7.6543	6.66		マウス
55	11日	水戸黄門	チームタイスト	5800	ACT	7.5394	5.66		
56	11日	スリットスライム2	カプコン	5800	ACT	7.186	7.0		
57	11日	テレビアニメ スラムダンク1 Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.8053	6.0		
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A-RPG	6.785	6.0		
59	11日	学校のコワイけさ 花子さんが来た!	カプコン	4900	ETC	6.5581	5.66		
60	11日	アイドル選手スーパースターバイスペシャル2	アスキー	7800	TAB	6.8539	6.66		X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A-RPG	9.0415	8.33		
62	25日	AI将棋	アスキー	6800	TAB	6.75	6.66		
63	25日	ファイブプロ外伝 プレイジントルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.5619	6.33		
64	25日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	7.6133	6.0		
95年9月発売ソフト									
65	1日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	8.4283	6.0		
66	14日	レイヤーセッション	ライト	5800	SHT	9.1173	8.66		
67	15日	将棋まつり	セガ	9200	TAB	7.7333	8.66		
68	22日	ワールド アクション大戦〜異次元の戦い〜	セガ	7800	SLG	9.0427	8.33		マウス
69	22日	マスターズ 過かなるオーガス3	アスキー	5800	SPT	8.5296	8.0		マルチ
70	22日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	7.3488	6.33		18歳
71	22日	Break Thru!	アスキー	5800	PUZ	5.4283	5.33		マウス
72	29日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	8.6509	7.33		
73	29日	アイドル選手スーパースターバイスペシャル2	ジャレコ	6900	TAB	8.244	7.0		X
74	29日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	8.1232	6.66		
75	29日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	8.1232	6.66		
76	29日	バーチャファイター2 リミックス	セガ	4800	ACT	8.1232	6.66		
77	29日	宝蔵ハンター ライム Perfect Collection	アスキー	4800	ETC	7.8885	8.0		②、18歳
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.34	6.33		
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.3793	7.0		

80	29日	水戸黄門	コナミ	5300	TAB	7.0851	6.66	マウス
81	29日	水戸黄門	コナミ	5300	TAB	6.6666	7.0	X
82	29日	ウィングアームズ〜華麗なる戦士〜	セガ	5800	SHT	6.5644	4.66	アナログ
83	29日	ウィングアームズ〜華麗なる戦士〜	セガ	5800	SHT	6.5644	4.66	アナログ
84	29日	電子の都〜ぼくはぼく〜	イマジン	3900	TAB	—	5.33	マウス
95年10月発売ソフト								
85	3日	リズ〜ザ・ラブ・ソング〜	セガ	1280	ETC	7.7678	—	—
86	3日	リズ〜ザ・ラブ・ソング〜	セガ	1280	ETC	8.3125	—	—
87	13日	ゲームの達人 THE 上巻	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	—	6.0	マウス
88	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.7671	7.0	—
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.7671	7.0	—
90	20日	サンダーボルト〜最強のヒーロー〜	サンソフト(サン電子)	6800	ACT	7.7058	6.0	マウス
91	20日	とけりゃあ〜おかしな〜	ビクターエンタテインメント	6800	TAB	6.8552	5.0	X
92	27日	ふふふふ	コナミ	4800	PUZ	7.7647	7.0	—
93	27日	ふふふふ	コナミ	4800	PUZ	7.7647	7.0	—
94	27日	ふふふふ	コナミ	4800	SPT	7.5866	6.0	マウス
95	27日	アメリカ横断ウルククイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.2684	6.33	マウス
96	27日	アメリカ横断ウルククイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.2684	6.33	マウス
97	27日	ハンゴオンGP95	セガ	5800	RAC	6.6281	5.0	ハンドル
98	27日	ハンゴオンGP95	セガ	5800	RAC	6.6281	5.0	ハンドル
99	27日	「占部物語」その1	CRI	5800	ETC	4.9	6.0	—
100	27日	The PSYCHOGRAPH	ビクターエンタテインメント	5800	ADV	—	5.33	マウス
95年11月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	6.0678	7.06	ハンドル
102	3日	ただいま星間飛行中!	アルトロン	5800	SLG	—	3.33	—
103	10日	ばば〜おかしな〜	セガ	4800	PUZ	8.2385	6.33	—
104	10日	SHOCK THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	8.1026	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バグ・チェン〜	セガ	1280	ETC	7.9482	—	—
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バグ・チェン〜	セガ	1280	ETC	7.9652	—	—
107	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バグ・チェン〜	セガ	1280	ETC	7.9652	—	—
108	17日	野良英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5294	7.0	—
109	17日	ドラゴンボールZ 真の闘争	バンダイ	6800	ACT	6.5757	5.66	—
110	17日	戦場特報	EAV	6800	TAB	—	5.66	—
111	17日	おーん!のあそびあそび	サンソフト(サン電子)	4900	PUZ	7.1538	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.2754	6.0	—
113	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	7.4901	5.66	—
114	22日	オフロードインナーセプター エクストリーム	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.7892	7.0	—
115	22日	おかしな〜おかしな〜	セガ	5800	SPT	4.95	5.0	—
116	22日	ばば〜おかしな〜	セガ	4800	PUZ	—	4.33	—
117	24日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バグ・チェン〜	セガ	1280	ETC	9.1767	9.0	マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セガ	8800	TAB	8.3682	7.0	X
119	24日	おかしな〜おかしな〜	セガ	5800	ACT	6.8527	7.0	—
120	24日	金太郎	セガ	7900	TAB	8.0909	5.66	—
121	24日	おかしな〜おかしな〜	セガ	4800	ACT	—	5.33	—
95年12月発売ソフト								
122	1日	バーチャファイター?	セガ	6800	ACT	9.5457	9.66	—
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイドジャパン	5800	SPT	7.46	6.0	マウス
124	1日	おかしな〜おかしな〜	セガ	5800	QIZ	—	5.66	—
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バグ・チェン〜	セガ	1280	ETC	7.6896	—	—
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バグ・チェン〜	セガ	1280	ETC	8.0909	—	—
127	8日	BUG/シン・ア・ソ・ラ・ノ・チ・ノ・チ・ノ・チ	セガ	5800	ACT	6.4375	6.33	—
128	8日	バグ・チェン〜おかしな〜	セガ	5800	SPT	4.2857	4.33	—
129	8日	ファーザー・クリスマス	キャグ・コミュニケーションズ	5800	ADV	—	5.33	—
130	15日	おかしな〜おかしな〜	セガ	5800	PUZ	7.0666	6.66	—
131	15日	日約けの想い出+懐かし	やのまん	5800	PUZ	7.421	6.0	マウス
132	15日	タナトス	タナトス	5800	SHT	6.9269	6.0	—
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	6.4378	7.66	—
134	15日	ザ・バイパー・ゴルフ・デビルズコース〜	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	8.1823	7.33	マウス
135	15日	クロックワーク ナイト〜ペルセウス〜	セガ	6800	ACT	7.8333	6.66	—
136	15日	0人入会ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.6894	7.0	マウス

137	15日	海賊大戦争	イマジン	6800	SHT	6.923	5.66	—
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.5294	6.0	—
139	15日	海賊大戦争	データイースト	5800	RAC	6.7633	6.0	ハンドル
140	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	SLG	4.0392	5.0	—
141	15日	EMT バリウーセット	光栄	15800	ETC	—	—	—
142	15日	EMT バリウーセット	光栄	15800	ETC	—	—	—
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0373	7.33	—
144	22日	ドラゴンクエスト	EAV	5800	SLG	7.6545	7.66	—
145	22日	ゴジラ 対 怪獣	セガ	5800	SLG	7.6823	7.0	マウス
146	22日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バグ・チェン〜	セガ	1280	RAC	6.6851	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	—	4.66	—
148	22日	ドラゴンクエスト	EAV	5800	SHT	6.5833	6.0	マウス
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	6.889	6.0	—
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.2247	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アーケシステムワークス	4900	SLG	8.042	6.33	—
152	29日	カイズ・バトル・ロール	カイズ・バトル・ロール	5800	SHT	—	4.33	マウス
96年1月発売ソフト								
153	12日	プロ野球 魂S	アテナ	5800	TAB	7.8363	7.66	—
154	12日	麻雀狂時代 コダマ放浪記	マイクロネット	8800	TAB	—	4.66	マウス
155	19日	クリエーション	データイースト	6800	SHT	—	6.0	②
156	19日	必殺バチンココレクション	サンソフト(サン電子)	6800	TAB	—	6.0	—
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.6643	6.33	—
158	26日	カーディアン ヒーローズ	セガ	5800	A-RPG	8.5027	6.0	—
159	26日	でら〜んでら〜	タクモ	5800	PUZ	7.3575	6.33	—
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バグ・チェン〜	セガ	1280	ACT	8.2857	—	—
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バグ・チェン〜	セガ	1280	ETC	7.9426	—	—
96年2月発売ソフト								
162	2日	おかしな〜おかしな〜	セガ	5800	SLG	—	7.0	—
163	2日	リターン・トゥ・ソーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.4347	5.66	マウス
164	2日	おかしな〜おかしな〜	セガ	5800	ACT	5.76	6.0	—
165	9日	天竺無用/ 龍崎道玄退けしり	ユーメディア(アローマ)	5900	ADV	6.6071	5.0	②, 18巻
166	9日	PDワルトラマニリング	バンダイ	6800	PUZ	6.4706	6.0	—
167	16日	ROBO-PIT (ロボ・ピット)	アルトロン	5800	ACT	7.5656	6.33	—
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	6.0	—
169	16日	DEATH MASK	バンダイ電機工業	8800	ADV	—	6.0	—
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	5800	ACT	9.1151	6.0	—
171	23日	リッジ プロセッサークラブをくろう!	セガ	5800	SLG	8.2745	7.33	—
172	23日	リッジ プロセッサークラブをくろう!	セガ	5800	SLG	7.4761	6.33	—
173	23日	提督の決断 I	光栄	10800	SLG	7.3636	6.66	マウス
174	23日	リッジ プロセッサークラブをくろう!	セガ	5800	SHT	7.081	6.33	アナログ
175	23日	四柱神楽ビクトリア	アーク・ポリスター	5800	ETC	6.647	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル グロッキーズ (通信ケーブル同梱/ソフト単体)	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.5	6.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	6.5	6.66	—
178	23日	くるりんPA/	スカイ・シンクシステム	3980	PUZ	7.7857	6.66	—
179	23日	片岡の狼 〜キリシタンアムライ〜	HAMLET (博愛堂)	5000	ETC	—	6.66	—
180	23日	ロジックバズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	—	6.33	マウス
181	23日	おかしな〜おかしな〜	セガ	5800	ADV	8.4166	7.33	—
96年3月発売ソフト								
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2841	7.33	—
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	8.104	7.66	—
184	1日	GOTHA II - 天竺の騎士	光栄	6800	SLG	7.4666	6.0	—
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バグ・チェン〜	セガ	1280	ETC	7.3214	—	—
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バグ・チェン〜	セガ	1280	ETC	7.2853	—	—
187	1日	おかしな〜おかしな〜	セガ	5800	ETC	—	—	—
188	8日	ザ・ボード	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.6546	6.66	—
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	バトロ	5800	PUZ	7.35	6.0	—
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	8.2396	6.0	X
191	15日	クワッド・アタック	セガ	4800	SLG	8.0622	6.33	マウス
192	15日	GANGSTON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム・アーツ	5800	SHT	9.0057	6.0	ムービー
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンズR	アスクエニクス	8800	TAB	7.5898	7.33	X

順位	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	売上	売上率	備考
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7,4881	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	—	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイター II ムービー	カプコン	6800	ETC	6.0	—	
197	15日	ブレイクストAQ	CLEF	4800	QZ	—	5.0	
198	15日	ZORR I	南斗社	5800	ADV	—	6.33	
199	15日	クイズ65	ビジュアル・アイ・ピー	6800	QZ	—	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	6,0714	5.0	
201	15日	ドラムマン のひたと復讐の星	エポック社	5800	ACT	6,6363	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SPT	—	6.0	
203	15日	ゲームの達人 2	サンソフト	8900	TAB	7,3076	6.0	
204	22日	パンパードラゴンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9,2476	6.66	
205	22日	水戸黄門〜風雲再起〜	データイースト	5800	ACT	6,0886	6.66	
206	22日	ワイニングポスト?	光栄	9800	SLG	7,8484	7.66	
207	22日	My Best Friend 〜私、アイロニー・女子高生〜	アトラス	6800	PUZ	7,5882	6.33	X, マウス
208	22日	空想科学世界がらバーボーイ	ハードソン	6800	RPG	7,4265	4.33	2
209	27日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	—	6.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7,4265	6.66	マウス
211	22日	ISO (i 200) シーのりえもや〜	MLU/RO	5800	ETC	—	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	SNK	5800	ACT	8,7277	9.33	1ARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8,7874	8.33	
214	29日	ドクトリール'96	セガ	5800	SPT	8,6323	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8,1224	7.33	
216	29日	グンテウス (DELUXE) PACK	コナミ	5800	SHT	8,4583	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	7,8847	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MLU/RO	5800	ETC	7,9082	6.66	
219	29日	88年最強Speed (スラムバカ/アノム)	マイクソフウェア	8800/5800	TAB	7,4083	8.0	②, 18冊
220	29日	地味な変化	光栄	8800	SLG	8,6886	6.66	
221	29日	くっすんおぼよ-S	エポック社	6800	PUZ	6,6363	6.33	
222	29日	HORROR TOUR 3	イ・エ・エ	5800	ADV	—	6.66	マウス
223	29日	信長の野望 リターンズ	光栄	5800	SLG	—	5.66	
224	29日	WORKING 2nd in a 1st in a 2nd in a 3rd in a 4th in a 5th in a 6th in a 7th in a 8th in a 9th in a 10th in a 11th in a 12th in a 13th in a 14th in a 15th in a 16th in a 17th in a 18th in a 19th in a 20th in a 21st in a 22nd in a 23rd in a 24th in a 25th in a 26th in a 27th in a 28th in a 29th in a 30th in a 31st in a 32nd in a 33rd in a 34th in a 35th in a 36th in a 37th in a 38th in a 39th in a 40th in a 41st in a 42nd in a 43rd in a 44th in a 45th in a 46th in a 47th in a 48th in a 49th in a 50th in a 51st in a 52nd in a 53rd in a 54th in a 55th in a 56th in a 57th in a 58th in a 59th in a 60th in a 61st in a 62nd in a 63rd in a 64th in a 65th in a 66th in a 67th in a 68th in a 69th in a 70th in a 71st in a 72nd in a 73rd in a 74th in a 75th in a 76th in a 77th in a 78th in a 79th in a 80th in a 81st in a 82nd in a 83rd in a 84th in a 85th in a 86th in a 87th in a 88th in a 89th in a 90th in a 91st in a 92nd in a 93rd in a 94th in a 95th in a 96th in a 97th in a 98th in a 99th in a 100th in a 101st in a 102nd in a 103rd in a 104th in a 105th in a 106th in a 107th in a 108th in a 109th in a 110th in a 111th in a 112th in a 113th in a 114th in a 115th in a 116th in a 117th in a 118th in a 119th in a 120th in a 121st in a 122nd in a 123rd in a 124th in a 125th in a 126th in a 127th in a 128th in a 129th in a 130th in a 131st in a 132nd in a 133rd in a 134th in a 135th in a 136th in a 137th in a 138th in a 139th in a 140th in a 141st in a 142nd in a 143rd in a 144th in a 145th in a 146th in a 147th in a 148th in a 149th in a 150th in a 151st in a 152nd in a 153rd in a 154th in a 155th in a 156th in a 157th in a 158th in a 159th in a 160th in a 161st in a 162nd in a 163rd in a 164th in a 165th in a 166th in a 167th in a 168th in a 169th in a 170th in a 171st in a 172nd in a 173rd in a 174th in a 175th in a 176th in a 177th in a 178th in a 179th in a 180th in a 181st in a 182nd in a 183rd in a 184th in a 185th in a 186th in a 187th in a 188th in a 189th in a 190th in a 191st in a 192nd in a 193rd in a 194th in a 195th in a 196th in a 197th in a 198th in a 199th in a 200th in a 201st in a 202nd in a 203rd in a 204th in a 205th in a 206th in a 207th in a 208th in a 209th in a 210th in a 211st in a 212nd in a 213rd in a 214th in a 215th in a 216th in a 217th in a 218th in a 219th in a 220th in a 221st in a 222nd in a 223rd in a 224th in a 225th in a 226th in a 227th in a 228th in a 229th in a 230th in a 231st in a 232nd in a 233rd in a 234th in a 235th in a 236th in a 237th in a 238th in a 239th in a 240th in a 241st in a 242nd in a 243rd in a 244th in a 245th in a 246th in a 247th in a 248th in a 249th in a 250th in a 251st in a 252nd in a 253rd in a 254th in a 255th in a 256th in a 257th in a 258th in a 259th in a 260th in a 261st in a 262nd in a 263rd in a 264th in a 265th in a 266th in a 267th in a 268th in a 269th in a 270th in a 271st in a 272nd in a 273rd in a 274th in a 275th in a 276th in a 277th in a 278th in a 279th in a 280th in a 281st in a 282nd in a 283rd in a 284th in a 285th in a 286th in a 287th in a 288th in a 289th in a 290th in a 291st in a 292nd in a 293rd in a 294th in a 295th in a 296th in a 297th in a 298th in a 299th in a 300th in a 301st in a 302nd in a 303rd in a 304th in a 305th in a 306th in a 307th in a 308th in a 309th in a 310th in a 311st in a 312nd in a 313rd in a 314th in a 315th in a 316th in a 317th in a 318th in a 319th in a 320th in a 321st in a 322nd in a 323rd in a 324th in a 325th in a 326th in a 327th in a 328th in a 329th in a 330th in a 331st in a 332nd in a 333rd in a 334th in a 335th in a 336th in a 337th in a 338th in a 339th in a 340th in a 341st in a 342nd in a 343rd in a 344th in a 345th in a 346th in a 347th in a 348th in a 349th in a 350th in a 351st in a 352nd in a 353rd in a 354th in a 355th in a 356th in a 357th in a 358th in a 359th in a 360th in a 361st in a 362nd in a 363rd in a 364th in a 365th in a 366th in a 367th in a 368th in a 369th in a 370th in a 371st in a 372nd in a 373rd in a 374th in a 375th in a 376th in a 377th in a 378th in a 379th in a 380th in a 381st in a 382nd in a 383rd in a 384th in a 385th in a 386th in a 387th in a 388th in a 389th in a 390th in a 391st in a 392nd in a 393rd in a 394th in a 395th in a 396th in a 397th in a 398th in a 399th in a 400th in a 401st in a 402nd in a 403rd in a 404th in a 405th in a 406th in a 407th in a 408th in a 409th in a 410th in a 411st in a 412nd in a 413rd in a 414th in a 415th in a 416th in a 417th in a 418th in a 419th in a 420th in a 421st in a 422nd in a 423rd in a 424th in a 425th in a 426th in a 427th in a 428th in a 429th in a 430th in a 431st in a 432nd in a 433rd in a 434th in a 435th in a 436th in a 437th in a 438th in a 439th in a 440th in a 441st in a 442nd in a 443rd in a 444th in a 445th in a 446th in a 447th in a 448th in a 449th in a 450th in a 451st in a 452nd in a 453rd in a 454th in a 455th in a 456th in a 457th in a 458th in a 459th in a 460th in a 461st in a 462nd in a 463rd in a 464th in a 465th in a 466th in a 467th in a 468th in a 469th in a 470th in a 471st in a 472nd in a 473rd in a 474th in a 475th in a 476th in a 477th in a 478th in a 479th in a 480th in a 481st in a 482nd in a 483rd in a 484th in a 485th in a 486th in a 487th in a 488th in a 489th in a 490th in a 491st in a 492nd in a 493rd in a 494th in a 495th in a 496th in a 497th in a 498th in a 499th in a 500th in a 501st in a 502nd in a 503rd in a 504th in a 505th in a 506th in a 507th in a 508th in a 509th in a 510th in a 511st in a 512nd in a 513rd in a 514th in a 515th in a 516th in a 517th in a 518th in a 519th in a 520th in a 521st in a 522nd in a 523rd in a 524th in a 525th in a 526th in a 527th in a 528th in a 529th in a 530th in a 531st in a 532nd in a 533rd in a 534th in a 535th in a 536th in a 537th in a 538th in a 539th in a 540th in a 541st in a 542nd in a 543rd in a 544th in a 545th in a 546th in a 547th in a 548th in a 549th in a 550th in a 551st in a 552nd in a 553rd in a 554th in a 555th in a 556th in a 557th in a 558th in a 559th in a 560th in a 561st in a 562nd in a 563rd in a 564th in a 565th in a 566th in a 567th in a 568th in a 569th in a 570th in a 571st in a 572nd in a 573rd in a 574th in a 575th in a 576th in a 577th in a 578th in a 579th in a 580th in a 581st in a 582nd in a 583rd in a 584th in a 585th in a 586th in a 587th in a 588th in a 589th in a 590th in a 591st in a 592nd in a 593rd in a 594th in a 595th in a 596th in a 597th in a 598th in a 599th in a 600th in a 601st in a 602nd in a 603rd in a 604th in a 605th in a 606th in a 607th in a 608th in a 609th in a 610th in a 611st in a 612nd in a 613rd in a 614th in a 615th in a 616th in a 617th in a 618th in a 619th in a 620th in a 621st in a 622nd in a 623rd in a 624th in a 625th in a 626th in a 627th in a 628th in a 629th in a 630th in a 631st in a 632nd in a 633rd in a 634th in a 635th in a 636th in a 637th in a 638th in a 639th in a 640th in a 641st in a 642nd in a 643rd in a 644th in a 645th in a 646th in a 647th in a 648th in a 649th in a 650th in a 651st in a 652nd in a 653rd in a 654th in a 655th in a 656th in a 657th in a 658th in a 659th in a 660th in a 661st in a 662nd in a 663rd in a 664th in a 665th in a 666th in a 667th in a 668th in a 669th in a 670th in a 671st in a 672nd in a 673rd in a 674th in a 675th in a 676th in a 677th in a 678th in a 679th in a 680th in a 681st in a 682nd in a 683rd in a 684th in a 685th in a 686th in a 687th in a 688th in a 689th in a 690th in a 691st in a 692nd in a 693rd in a 694th in a 695th in a 696th in a 697th in a 698th in a 699th in a 700th in a 701st in a 702nd in a 703rd in a 704th in a 705th in a 706th in a 707th in a 708th in a 709th in a 710th in a 711st in a 712nd in a 713rd in a 714th in a 715th in a 716th in a 717th in a 718th in a 719th in a 720th in a 721st in a 722nd in a 723rd in a 724th in a 725th in a 726th in a 727th in a 728th in a 729th in a 730th in a 731st in a 732nd in a 733rd in a 734th in a 735th in a 736th in a 737th in a 738th in a 739th in a 740th in a 741st in a 742nd in a 743rd in a 744th in a 745th in a 746th in a 747th in a 748th in a 749th in a 750th in a 751st in a 752nd in a 753rd in a 754th in a 755th in a 756th in a 757th in a 758th in a 759th in a 760th in a 761st in a 762nd in a 763rd in a 764th in a 765th in a 766th in a 767th in a 768th in a 769th in a 770th in a 771st in a 772nd in a 773rd in a 774th in a 775th in a 776th in a 777th in a 778th in a 779th in a 780th in a 781st in a 782nd in a 783rd in a 784th in a 785th in a 786th in a 787th in a 788th in a 789th in a 790th in a 791st in a 792nd in a 793rd in a 794th in a 795th in a 796th in a 797th in a 798th in a 799th in a 800th in a 801st in a 802nd in a 803rd in a 804th in a 805th in a 806th in a 807th in a 808th in a 809th in a 810th in a 811st in a 812nd in a 813rd in a 814th in a 815th in a 816th in a 817th in a 818th in a 819th in a 820th in a 821st in a 822nd in a 823rd in a 824th in a 825th in a 826th in a 827th in a 828th in a 829th in a 830th in a 831st in a 832nd in a 833rd in a 834th in a 835th in a 836th in a 837th in a 838th in a 839th in a 840th in a 841st in a 842nd in a 843rd in a 844th in a 845th in a 846th in a 847th in a 848th in a 849th in a 850th in a 851st in a 852nd in a 853rd in a 854th in a 855th in a 856th in a 857th in a 858th in a 859th in a 860th in a 861st in a 862nd in a 863rd in a 864th in a 865th in a 866th in a 867th in a 868th in a 869th in a 870th in a 871st in a 872nd in a 873rd in a 874th in a 875th in a 876th in a 877th in a 878th in a 879th in a 880th in a 881st in a 882nd in a 883rd in a 884th in a 885th in a 886th in a 887th in a 888th in a 889th in a 890th in a 891st in a 892nd in a 893rd in a 894th in a 895th in a 896th in a 897th in a 898th in a 899th in a 900th in a 901st in a 902nd in a 903rd in a 904th in a 905th in a 906th in a 907th in a 908th in a 909th in a 910th in a 911st in a 912nd in a 913rd in a 914th in a 915th in a 916th in a 917th in a 918th in a 919th in a 920th in a 921st in a 922nd in a 923rd in a 924th in a 925th in a 926th in a 927th in a 928th in a 929th in a 930th in a 931st in a 932nd in a 933rd in a 934th in a 935th in a 936th in a 937th in a 938th in a 939th in a 940th in a 941st in a 942nd in a 943rd in a 944th in a 945th in a 946th in a 947th in a 948th in a 949th in a 950th in a 951st in a 952nd in a 953rd in a 954th in a 955th in a 956th in a 957th in a 958th in a 959th in a 960th in a 961st in a 962nd in a 963rd in a 964th in a 965th in a 966th in a 967th in a 968th in a 969th in a 970th in a 971st in a 972nd in a 973rd in a 974th in a 975th in a 976th in a 977th in a 978th in a 979th in a 980th in a 981st in a 982nd in a 983rd in a 984th in a 985th in a 986th in a 987th in a 988th in a 989th in a 990th in a 991st in a 992nd in a 993rd in a 994th in a 995th in a 996th in a 997th in a 998th in a 999th in a 1000th in a 1001st in a 1002nd in a 1003rd in a 1004th in a 1005th in a 1006th in a 1007th in a 1008th in a 1009th in a 1010th in a 1011st in a 1012nd in a 1013rd in a 1014th in a 1015th in a 1016th in a 1017th in a 1018th in a 1019th in a 1020th in a 1021st in a 1022nd in a 1023rd in a 1024th in a 1025th in a 1026th in a 1027th in a 1028th in a 1029th in a 1030th in a 1031st in a 1032nd in a 1033rd in a 1034th in a 1035th in a 1036th in a 1037th in a 1038th in a 1039th in a 1040th in a 1041st in a 1042nd in a 1043rd in a 1044th in a 1045th in a 1046th in a 1047th in a 1048th in a 1049th in a 1050th in a 1051st in a 1052nd in a 1053rd in a 1054th in a 1055th in a 1056th in a 1057th in a 1058th in a 1059th in a 1060th in a 1061st in a 1062nd in a 1063rd in a 1064th in a 1065th in a 1066th in a 1067th in a 1068th in a 1069th in a 1070th in a 1071st in a 1072nd in a 1073rd in a 1074th in a 1075th in a 1076th in a 1077th in a 1078th in a 1079th in a 1080th in a 1081st in a 1082nd in a 1083rd in a 1084th in a 1085th in a 1086th in a 1087th in a 1088th in a 1089th in a 1090th in a 1091st in a 1092nd in a 1093rd in a 1094th in a 1095th in a 1096th in a 1097th in a 1098th in a 1099th in a 1100th in a 1101st in a 1102nd in a 1103rd in a 1104th in a 1105th in a 1106th in a 1107th in a 1108th in a 1109th in a 1110th in a 1111st in a 1112nd in a 1113rd in a 1114th in a 1115th in a 1116th in a 1117th in a 1118th in a 1119th in a 1120th in a 1121st in a 1122nd in a 1123rd in a 1124th in a 1125th in a 1126th in a 1127th in a 1128th in a 1129th in a 1130th in a 1131st in a 1132nd in a 1133rd in a 1134th in a 1135th in a 1136th in a 1137th in a 1138th in a 1139th in a 1140th in a 1141st in a 1142nd in a 1143rd in a 1144th in a 1145th in a 1146th in a 1147th in a 1148th in a 1149th in a 1150th in a 1151st in a 1152nd in a 1153rd in a 1154th in a 1155th in a 1156th in a 1157th in a 1158th in a 1159th in a 1160th in a 1161st in a 1162nd in a 1163rd in a 1164th in a 1165th in a 1166th in a 1167th in a 1168th in a 1169th in a 1170th in a 1171st in a 1172nd in a 1173rd in a 1174th in a 1175th in a 1176th in a 1177th in a 1178th in a 1179th in a 1180th in a 1181st in a 1182nd in a 1183rd in a 1184th in a 1185th in a 1186th in a 1187th in a 1188th in a 1189th in a 1190th in a 1191st in a 1192nd in a 1193rd in a 1194th in a 1195th in a 1196th in a 1197th in a 1198th in a 1199th in a 1200th in a 1201st in a 1202nd in a 1203rd in a 1204th in a 1205th in a 1206th in a 1207th in a 1208th in a 1209th in a 1210th in a 1211st in a 1212nd in a 1213rd in a 1214th in a 1215th in a 1216th in a 1217th in a 1218th in a 1219th in a 1220th in a 1221st in a 1222nd in a 1223rd in a 1224th in a 1225th in a 1226th in a 1227th in a 1228th in a 1229th in a 1230th in a 1231st in a 1232nd in a 1233rd in a 1234th in a 1235th in a 1236th in a 1237th in a 1238th in a 1239th in a 1240th in a 1241st in a 1242nd in a 1243rd in a 1244th in a 1245th in a 1246th in a 1247th in a 1248th in a 1249th in a 1250th in a 1251st in a 1252nd in a 1253rd in a 1254th in a 1255th in a 1256th in a 1257th in a 1258th in a 1259th in a 1260th in a 1261st in a 1262nd in a 1263rd in a 1264th in a 1265th in a 1266th in a 1267th in a 1268th in a 1269th in a 1270th in a 1271st in a 1272nd in a 1273rd in a 1274th in a 1275th in a 1276th in a 1277th in a 1278th in a 1279th in a 1280th in a 1281st in a 1282nd in a 1283rd in a 1284th in a 1285th in a 1286th in a 1287th in a 1288th in a 1289th in a 1290th in a 1291st in a 1292nd in a 1293rd in a 1294th in a 1295th in a 1296th in a 1297th in a 1298th in a 1299th in a 1300th in a 1301st in a 1302nd in a 1303rd in a 1304th in a 1305th in a 1306th in a 1307th in a 1308th in a 1309th in a 1310th in a 1311st in a 1312nd in a 1313rd in a 1314th in a 1315th in a 1316th in a 1317th in a 1318th in a 1319th in a 1320th in a 1321st in a 1322nd in a 1323rd in a 1324th in a 1325th in a 1326th in a 1327th in a 1328th in a 1329th in a 1330th in a 1331st in a 1332nd in a 1333rd in a 1334th in a 1335th in a 1336th in a 1337th in a 1338th in a 1339th in a 1340th in a 1341st in a 1342nd in a 1343rd in a 1344th in a 1345th in a 1346th in a 1347th in a 1348th in a 1349th in a 1350th in a 1351st in a 1352nd in a 1353rd in a 1354th in a 1355th in a 1356th in a 1357th in a 1358th in a 1359th in a 1360th in a 1361st in a 1362nd in a 1363rd in a 1364th in a 1365th in a 1366th in a 1367th in a 1368th in a 1369th in a 1370th in a 1371st in a 1372nd in a 1373						

新作ソフト

NEW SOFT SCHEDULE

スケジュール

スケジュール表の見方

【ジャンル】ACT…アクション/RPG…ロールプレイング/SHT…シューティング/ADV…アドベンチャー/SLG…シミュレーション/SPT…スポーツ/RAC…レース/PUZ…パズル/TAB…テーブル/A・RPG…アクションロールプレイング/QIZ…クイズ/EDU…エデュテイメント/MOV…インタラクティブムービー/ETC…その他
 【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー/マウス…シャトルマウス/マルチ…マルチターミナル6/アナログ…アナログミッションスティック/ケーブル…対戦ケーブル/マルコン…セガマルチコントローラー
 【年齢制限など】18歳…18歳以上推奨/X…X指定/2、3…2枚組、3枚組を表します。
 【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGA SATURN セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7月	バーチャスティック(新型)	5,800円	セガ	周辺	2
	バーチャスティックプロ	24,800円	セガ	周辺	
	バーチャファイターキッズ	5,800円	セガ	格闘ACT	
	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	6,800円	アスキー	ADV	
	ロードラッシュ	5,800円	EAV	RAC	
	ブラドルDISK Vol.1 木下優	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	激熱バチンカーズ	5,800円	BMGビクター	TAB	
	セガサターンキーボード	7,800円	セガ	周辺	
	セガサターンフロップピーディスクドライブ	9,800円	セガ	周辺	
	セガサターンモデムセット(ソフト込み)	14,800円	セガ	周辺	
8月	BIG HURTベースボール	5,800円	アクレイトジャパン	SPT	マウス
	Body Special 264	6,800円	YANOMAN GAMES	PUZ	
	サイバードール	6,800円	アイマックス	RPG	
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	5,800円	アクレイトジャパン	SPT	
	★ファイターズスティックX ZERO 2	3,900円	アスキー	周辺	
	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	7,800円	アトラス	RPG&DB	
	デス クリムゾン	5,800円	エコー	SHT	
	ワールドヒーローズパーフェクト	5,800円	SNK/ADK	格闘ACT	
	同級生 if	7,800円	NECインターチャネル	SLG	
	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	6,500円	サンソフト	RPG	
	新型くるりんPAノ	4,800円	スクウェア・エニックス	PUZ	18歳
	NIGHTRUTH #01 “闇の扉”	6,800円	ソネット・コンピュータエンターテインメント	ADV	
	タイマーチェイスH.Q. プラスS.C.I.	5,800円	タイマー	RAC+ACT	
	クロックワークス	5,800円	横間重雄	A・PUZ	
	神祕の世界エルハザード	6,900円	バイオニアLDC	ADV	
	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	6,800円	バック・イン・ビデオ	RAC	
	マジック・オブ・ザ・ドラゴン アドベント・オブ・ザ・ドラゴン	4,800円	BMGビクター	SPT	
	プレイボーイ カラオケVol.1	5,800円	ビック東海	ETC	
	プレイボーイ カラオケVol.2	5,800円	ビック東海	ETC	
	GALJAN(ギャルジャン)	6,800円	重	TAB	
	3D Lemmings	6,800円	イマジニア	PUZ	RAM
	リアルバウト餓狼伝説(RAM同梱)	8,800円	SNK	格闘ACT	
	ジャパン スーパー バス クラシック'96	6,800円	ナグザット	SPT	
	駿才・競馬データSTABLE	8,800円	ナグザット	ETC	
	本格プロ麻雀 激闘Special	5,800円	ナグザット	TAB	
	トーナメントリーダー	5,800円	ビクターエンタテインメント	SPT	
	ファイティングバイパーズ	6,800円	セガ	格闘ACT	
	マジカルドロップ2	5,800円	セガ	PUZ	
	イエローブリックロード	5,800円	アクレイトジャパン	ADV	
	エイリアン トリロジー	5,800円	アクレイトジャパン	SHT	
	STRIKER'96	5,800円	アクレイトジャパン	SPT	A・RPG
	アーサーとアスタロトの魔界界村	5,800円	カプコン	PUZ	
	ダークセイバー	5,800円	クライマックス	A・RPG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
8月	ブラドルDISK Vol.2 内山美紀	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	RENSA—恋—限定版	8,800円	シグナルライト	PUZ	
	RENSA—恋—通常版	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	オリンピックサッカー	5,800円	コナツツジャパン	SPT	
	テトリスプラス	5,800円	ジャレコ	PUZ	
	Destruction Derby(デストラクションダービー)	5,800円	ソフトバンク	RAC&ACT	
	アースワームジム2	5,800円	タカラ	ACT	
	開運/なんでも鑑定団	4,800円	テレビ東京	ETC	
	特捜機動隊ジェイスワット	5,800円	バンプレスト	A・SHT	
	本場4人対戦麻雀 豪門対局麻雀 THE おれめ DE ポン	未定	ビデオシステム	TAB	
9月	ハートビートスクランブル	6,800円	イマジニア	ADV	18歳
	天地を喰らうII—赤龍の戦い—	5,800円	カプコン	ACT	
	ポリスノーツ	6,800円	コナミ	ADV	
	エンジェルバディズII? 警察官 いっしょにいたい in House	5,800円	サミー工業	PUZ	
	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	6,800円	SharRock	TAB	
	ラングリッサーII(スペシャルパッケージ)	6,200円	メサイヤ	SLG&RPG	
	ウルトラマン国産	未定	横間重雄	DB	
	ストリートファイターZERO 2	5,800円	カプコン	格闘ACT	
	スターファイター3000	6,800円	イマジニア	SHT	
	三國志V	9,800円	光栄	SLG	
	ときめきメモリアル対戦ばずるだま	5,800円	コナミ	PUZ	3、X
	ホーンテッドカジノ	7,900円	ソシエッタ代官山	TAB	
	闘神伝URA	5,800円	タカラ	格闘ACT	
	両面西地鉄 西軍無敵	8,800円	ナグザット	TAB	
	ギャルズパニックSS	6,800円	毎日コミュニケーションズ	ACT+PUZ	
	エターナル・メロディ	未定	メディアワークス	SLG	
	グッドアイランドカフェ・飯島愛	5,000円	インナーブレイン	ETC	
	ぶくろい 女子高生の放課後…	4,800円	アテナ	PUZ	
	ブラドルDISK Vol.3 大島朱美	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	4,800円	バンダイ	SHT	ハンドル
	伝説のオウガバトル	未定	リバーヒルソフト	SLG&RPG	
	SEGA AGES/アウトラン	3,800円	セガ	RAC	
	SEGA AGES/アフターバーナーII	3,800円	セガ	SHT	
	IRON MAN/XO	5,800円	アクレイトジャパン	ACT	
	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	5,800円	グアタペイナティブ	PUZ&ACT	
	出世麻雀 大接待	5,800円	キングレコード	TAB	
	Turf Wind'96—武蔵 競走馬育成ゲーム	6,800円	ジャレコ	SLG	
	鋼鉄軍城(スティールダム)	5,800円	テクノソフト	SHT	
	鋼鉄軍城(スティールダム)(ケーブル同梱パック)	6,800円	テクノソフト	SHT	
10月	actua SOCCER	5,800円	ナグザット	SPT	マウス、鼠
	サクラ大戦	未定	セガ	ADV	
	炎の15種目 アトランタ オリンピック	未定	コナツツジャパン	SPT	
	サンダーフォース ゴールドバックI	4,800円	テクノソフト	SHT	
	平和バチンコ編連撃(仮称)	未定	ナグザット	ETC	
	★カオス コントロール リミックス	4,800円	グアタペイナティブ	SHT	
	ウイニングポスト2 プログラム'96	6,800円	光栄	SLG	
	麻雀大会II Special	6,800円	光栄	TAB	
	アンジェリックSpecial プレミアムBox	8,800円	光栄	SLG	
	探偵神宮寺三郎—未完のルポ—(仮称)	5,800円	データイースト	ADV	
	マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ	6,800円	東芝EMI	SLG	A・PUZ
	ズーブ	4,800円	メディアクエスト	A・PUZ	
	ブラドルDISK Vol.4 コスプレクイーン	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	悪魔退治	5,800円	HAMLET(博報堂)	SLG	
	極II(仮称)	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TBL	
	シェルシヨック	5,800円	EAV	SHT	
	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・バイオニア	TAB	
	伝説のセント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	BATSUGUN	5,800円	バンプレスト	SHT	マウス
	ぱにゅちゃん	未定	イマジニア	AVG	
	ブレインデッド13	未定	コナツツジャパン	ETC	
	サンダーフォース ゴールドバック2	4,800円	テクノソフト	SHT	
	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	TRY RUSH DEPPY	未定	日本クリエイト	ACT	
11月	LULU	4,800円	セガ	ETC	
	ブラドルDISK Vol.5 レースクイーン	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TBL	
	SEGA AGES/魔下にイチダントアール	4,800円	セガ	QIZ	
	★WORMS	5,800円	グアタペイナティブ	SLG	
	真闘将星源新 番名人	8,900円	J・ウィング	TAB	
	TETRIS S	5,800円	横間重雄	PUZ	
	☆大運動会	未定	インクリメントP	SLG	
	★スタークス フィナー	未定	ザウルス	ACT	
	月下の棋士—王竜戦—	未定	バンプレスト	TAB	
	重機兵レイノス2	未定	メサイヤ	ACT	

[illegible]

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応機
発売日未定	図碁	未定	アスキー	TAB	
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	戦国ブレード	未定	アトラス	SHT	
未定	TFX	未定	イマジニア	SLG	
未定	フィスト	未定	イマジニア	格闘ACT	
未定	イレブンス アワー	未定	ゲームバイン	ADV	マウス
未定	★NHL パワープレイ'96	未定	ゲームバイン	SPT	
未定	★グリッド ランナー	未定	ゲームバイン	ACT	
未定	スポット(仮称)	未定	ゲームバイン	ACT	
未定	★ハイパー 3D ビンボール	未定	ゲームバイン	TAB	
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	未定	SNK	格闘ACT	RAM
未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	未定	SNK	RPG	
未定	テニス(仮称)	未定	エス・ビー・エス	SPT	
未定	センチメンタル グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
未定	☆ドラゴンナイト	未定	エルフ	未定	
未定	マジックカーベット	未定	EAV	SHT	
未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
未定	サイバーボッツ	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	マーブル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	ロックマンX 4	未定	カプコン	ACT	
未定	だいな♥あいらん 予告編	未定	ゲーム アーツ	ADV	
未定	だいな♥あいらん	未定	ゲーム アーツ	ADV	
未定	バーチャバグ'THE FISH'	未定	光栄	ETC	
未定	実戦パチスロ必勝法/4	未定	サミー工業	ETC	
未定	ぶるるん/シェイUPガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
未定	NIGHTTRUTH#2(仮称)	未定	ソネット・コンピュータエンタテインメント	ADV	18歳
未定	ARENA(仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
未定	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	未定	ソフトバンク	格闘ACT	
未定	シミュレーション ズー(仮称)	未定	ソフトバンク	SLG	
未定	東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
未定	MVPベースボール(仮称)	未定	データイースト	SPT	
未定	My Dream～オンエアが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
未定	USDラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	テラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
未定	鯨河お嬢様伝説ユナSS(仮称)	未定	ハドソン	SLG	
未定	鯨河お嬢様伝説ユナ1 REMIX	未定	ハドソン	ADV	
未定	天外魔境 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	2
未定	ユナハイブリット画集	未定	ハドソン	DB	
未定	GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	
未定	競ぐっすんおよよ	未定	バンプレスト	A・PUZ	
未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
未定	スワッグマン	未定	ビクターエンタテインメント	A・PUZ	
未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
未定	TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	未定	ビクターエンタテインメント	A・ADV	
未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
未定	MARICA～真実の世界～	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
未定	★ファイヤープロレスリングS6 MEN SCRAMBLE	未定	ヒューマン	SPT	
未定	エレベーターアクションリターンズ	未定	ピング	A・SHT	
未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	未定	メディアリング	RAC・RPG	
未定	タクティクス オウガ	未定	リバーヒルソフト	SLG・RPG	
未定	スタートリング・オデッセイ ブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイ 魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイ ミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

サタマガ編集部チェック!

サターン周辺の気になる情報をチェックするおなじみ「サタマガ編集部チェック!」。家庭用機、アーケードと全体的に盛り上がりを見せてきた昨今、まずは某D社から落ちモノパズルが出るといったお手軽な情報の他、8月22日からの東京ゲームショーに向けて、各社一斉に話題作が噴出寸前の状態だ。近いところでは、話題の某N社からまたもや新

作の発表が予定されていたり、某S社からは恋愛シミュレーションゲームと、まだ未発売のアーケード対戦格闘ゲームを予定中だ。また、東京ゲームショーでは、前人気上々の「電脳戦機バーチャロン」がついに初公開される他、オリジナル隠し玉大作RPGが続々発表予定!!

次号は「VF3」決定版最新詳細情報はもちろん、まだ見ぬ新作が続々出てるぞ。やっぱり必見だぜ!!

アンケートハガキの書き方

ハガキの裏には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移行を希望するゲーム名があれば記入してください。

実際のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に倣って、黒のボール

ペンが鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り渡し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

1 性別 男性 1 女性 2

2 年齢

*実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

- | | |
|-------------|-----------|
| 01 小学生 | 09 専門・技術職 |
| 02 中学生 | 10 管理職 |
| 03 高校・高専生 | 11 自営業 |
| 04 大学・大学院生 | 12 公務員 |
| 05 短大・専門学校生 | 13 アルバイト |
| 06 予備校生 | 14 無職 |
| 07 事務職 | 15 主婦 |
| 08 営業・販売職 | 16 その他 |

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

*ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (8冊まで)

- | |
|----------------|
| 01 ファミ通 |
| 02 ファミ通 BROS. |
| 03 GAME WALKER |
| 04 Vジャンプ |
| 05 ゲームオン! |
| 06 電撃王 |
| 07 じゅげむ |
| 08 LOGIN |
| 09 覇王マガジン |
| 10 ゲームスト |
| 11 サターンファン |

12 グレートセガサターンZ

13 サターンスーパー

14 TECH サターン通信

15 電撃セガEX

16 Hyperセガサターン

17 サターン通信

18 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

- | |
|-----------------|
| 01 よい |
| 02 ふつう |
| 03 よくない |
| 04 その他(具体的に要望を) |

7 コンビニエンスストアでソフトを買ったことがありますか。

- | |
|-------------------------|
| 01 ある |
| 02 買ったことがないが、今後買うかもしれない |
| 03 買ったことがないし、今後も買わない |

8 表1の今号の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で内容が面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

10 表2からもっているハードをあけてください。(8つまで)

11 表2から購入予定のハードをあけてください。(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

- | |
|---------------------------|
| 01 LAND MARK |
| 02 テーラステーション |
| 03 セガサターン読者レース |
| 04 特報 クインテッドがサターンに参入! |
| 05 特報 ファイティングバイパーズ |
| 06 特報 バーチャコップ2 |
| 07 特報 ナイツ |
| 08 特報 重鉄機兵レイノス2 |
| 09 特報 ラングリッサーII |
| 10 特報 エネミー・ゼロ |
| 11 特報 リアルサウンド(仮称) |
| 12 特報 スタークスウィナー |
| 13 特報 エイリアントリロジー |
| 14 特報 ポリスノーツ |
| 15 特報 美少女戦士セーラームーンSuperS |
| 16 特報 リアルバウト競速伝説 |
| 17 特報 ワールドヒーローズパーフェクト |
| 18 特報 龍河お嬢様伝説ユナ |
| 19 特報 機動戦士ガンダム外伝「戦慄のブルー」 |
| 20 2大対決 鈴木裕×鈴木紀子、セガ×ハードソン |
| 21 NEW RELEASE TITLE |
| 22 伝説のオウガバトル |
| 23 Readers' STATION |
| 24 セガプレス |
| 25 池袋サウナのバーチャクラッシュ |
| 26 ワープが羽田にやってきた! |
| 27 ひらけ! 情熱王手箱 |
| 28 パッションラングリッサー |
| 29 SNK WORLD |
| 30 Hello!! CAPCOM |
| 31 ライセンス・スペース |
| 32 セガサターンソフトデータバンク |
| 33 サクラ大戦 |
| 34 同級生 if |
| 35 ホーンテッドカジノ |
| 36 アルバートオデッセイ外伝 |

- | |
|-----------------------------------|
| 37 タークセイバー |
| 38 サイバードール |
| 39 とせめきメモリアル対戦ばするだま |
| 40 マジカルドロップ2 |
| 41 探偵神宮寺三郎 未完のルポ |
| 42 神秘の世界エルハザード |
| 43 めざせ!アイドル☆スター 星色メモリス 第3巻 |
| 44 GALS PANIC SS |
| 45 ナイトウールズ 第1回「闇の扉」 |
| 46 湾岸テッドヒート+ リアルアレンジ |
| 47 Body Special 264 |
| 48 マジカルドロップ2 アナタのセガサターンライフ |
| 49 WORMS |
| 50 とせめきメモリアル |
| 51 サターンボンバーマン |
| 52 機動伝説3 通かなる闘い |
| 53 ロードラッシュ |
| 54 デカスリット企画 |
| 55 レッドカンパニーの市通り// |
| 56 LUNAR Express |
| 57 テラ・ゲームウェア |
| 58 SEGASATURN NETWORKS LABORATORY |
| 59 AM.1 研だいなまいと! |
| 60 AM3研Rush! |
| 61 AM2研Express Neo |
| 62 セガサターンソフトレビュー |
| 63 次世代競技リーグ |
| クリエイターズバンク |

アンケート回答欄の記入例

(例1)回答が5の場合 (例2)回答が08の場合 (例3)回答が15の場合 (例4)回答が1の場合

よい例 5 08 15 1

悪い例 5 8 15 7

複数回答の設問の場合、すべて使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01 07 15

表2 ハードリスト

- | |
|-----------------------|
| 01 セガサターン、Vサターン |
| 02 ハイサターン |
| 03 メガドライブ (ワンダーメガを含む) |
| 04 スーパー32X |
| 05 プレイステーション |
| 06 3DC (REAL, TRY) |
| 07 M2 (3DO64bit機) |
| 08 PC-FX |
| 09 スーパーファミコン |
| 10 PCエンジンジョーイ |
| 11 NEO-GEO (CDを含む) |

- | |
|------------------------|
| 12 ゲームギア |
| 13 NINTENDO64 |
| 14 パソコン |
| 15 ムービーカード (ビデオCDデコーダ) |
| 16 フォトCDオペレーター |
| 17 電子ブックオペレーター |
| 18 セガマルチコントローラー |
| 19 レーシングコントローラー |
| 20 バーチャガン |
| 21 アナログミッドウェースティック |
| 22 ワイヤレスパッド |
| 23 バーチャスティックプロ |
| 24 セガサターンモデムセット |

表3 ソフトリスト

- | |
|----------------------------------|
| 001 アーサーとアスタロトの魔界界村 |
| 002 アースウォームジム2 |
| 003 actua GOLF |
| 004 actua SOCCER |
| 005 アルティマテック外伝 LEGEND OF ELDEAN |
| 006 イレブンス アワー |
| 007 ウイニングポスト2 プログラム'96 |
| 008 ウルトラマン伝説 |
| 009 ウルトラマン 光の巨人伝説 |
| 010 エアーズアドベンチャー |
| 011 X JAPAN VirtualShock 002 |
| 012 エネミー・ゼロ |
| 013 エンゼル・ゼロ Vol.2 悪魔の心臓と白き花 |
| 014 南無 / なんでも鑑定団 |
| 015 怪盗セイント・テール |
| 016 カオス コントロール リミックス |
| 017 ガーティアンフォース |
| 018 機動戦士ガンダム外伝1 戦慄のブルー |
| 019 GALJAN(ギャルジャン) |
| 020 GALS PANIC SS |
| 021 ざっわんぷらあ自己中心派 |
| 022 龍河お嬢様伝説ユナSS(仮称) |
| 023 クロウファティス 2 |
| 024 クロックワークス |
| 025 激烈パチンカーズ |
| 026 月下の狼士〜王竜〜 |
| 027 現代大戦術 Strikes(仮称) |
| 028 コットン2 |
| 029 コブラ・ザ・サイコガン |
| 030 サイバーボッツ |
| 031 サイバーボッツ |
| 032 サクラ大戦 |
| 033 サムライスピリッツ 新紅郎無双剣 |
| 034 三國志 V |
| 035 三國志リターンズ |
| 036 サンダーフォース ゴールドバック1 |
| 037 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 |
| 038 集英館 (仮称) |
| 039 上海 Great Moments |
| 040 闘神 闘馬テータSTABLE |
| 041 新選組のりんPA! |
| 042 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 |
| 043 神秘の世界エルハザード |
| 044 美少女戦士セーラームーン スペシャルBOX |
| 045 心霊探偵 太郎丸 |
| 046 時空探偵DD〜幻のローレライ〜 |
| 047 美少女戦士セーラームーン forever with me |
| 048 ジャパン スーパー バス クラッシュ'96 |
| 049 重鉄機兵レイノス2 |
| 050 Jewels of Oracle オラクルの宝石 |
| 051 SKULL FANG〜空牙外伝〜 |
| 052 スタートリング・オデッセイ/ブルーエボリューション |
| 053 スタークス ウィナー |
| 054 鋼鉄軍艦(スティールダム) |
| 055 STRIKER'96 |
| 056 ストリートファイターZERO2 |
| 057 3Dウルトラピンボール |
| 058 SEGA AGES/アウトラン |
| 059 SEGA AGES/アフターバーナーII |
| 060 SEGA AGES/下下にイチャイチャ |
| 061 セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(仮称) |
| 062 セグーパロディウス |
| 063 戦国ブレード |
| 064 センチメンタル グラフティ |
| 065 卒業S |
| 066 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) |
| 067 闘くっすんおよ |
| 068 Turf Wind'96〜武蔵 龍虎馬鹿成ゲーム |
| 069 太閤立志伝II |
| 070 タイターフェイスH.Q. プラスS.C.I |

- | |
|---|
| 071 太平洋の嵐2 |
| 072 タクティクス オウガ |
| 073 探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜 |
| 074 タークセイバー |
| 075 ダービースタリオン(仮称) |
| 076 大運動会 |
| 077 だいな♡あいらん |
| 078 ダンジョンマスター(仮称) |
| 079 龍河お嬢様伝説ユナ〜おぼえていますか〜 |
| 080 TETRIS S |
| 081 テトリスプラス |
| 082 天外魔境 第四の黙示録 |
| 083 天地を喰らうII〜赤龍の戦い〜 |
| 084 ティトナUSA〜Circuit Edition |
| 085 テザエモン |
| 086 デス グリムゾン |
| 087 Destruction Derby(デストラクシャンドービー) |
| 088 伝説のオウガバトル |
| 089 電脳戦機バーチャロン |
| 090 トーナメント・リーダー |
| 091 東京SHADOW |
| 092 東京立身出世伝(仮称) |
| 093 闘神伝URA |
| 094 とせめきメモリアル対戦ばするだま |
| 095 特捜機動隊ジェイスワット |
| 096 同級生 if |
| 097 ドラゴンナイト |
| 098 NIGHTTRUTH 第1回 闇の扉 |
| 099 忍術じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 |
| 100 ハートビートスクランブル |
| 101 バーチャコップ2 |
| 102 バーチャファイターキックス |
| 103 BATSGUN |
| 104 秘宝探検隊/スーパーS 第3巻 |
| 105 BIG HURTベースボール |
| 106 ファイティングバイパーズ |
| 107 ファイターズリングス 6 MEN SCRAMBLE |
| 108 FARADOWN〜THE LEGEND OF DRAGON CASTLE〜 |
| 109 風本先生 |
| 110 ホーンテッドカジノ |
| 111 ブレインテッド13 |
| 112 ブラドルDISK Vol.1 木下重 |
| 113 ブラドルDISK Vol.2 内山典記 |
| 114 ブラドルDISK Vol.3 大島栄典 |
| 115 炎の15番目 アトランタ オリンピック |
| 116 本格プロ麻雀 激闘Special |
| 117 Body Special264 |
| 118 ポリスノーツ |
| 119 麻雀四姉妹 若草物語 |
| 120 マーヴル スーパーヒーローズ |
| 121 Mighty Hits |
| 122 マジカルドロップ2 |
| 123 マジカルドロップ2 アナタのセガサターンライフ |
| 124 マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ |
| 125 MARICA〜真実の世界〜 |
| 126 南の島にフタがいた ルーカスの大冒険 |
| 127 めざせ アイドル☆スターII 星色メモリス 第3巻 |
| 128 モンスターメーカー〜ホーリーダガール〜 |
| 129 ラングリッサーII (スペシャルパッケージ) |
| 130 リアルサウンド(仮称) |
| 131 リアルバウト競速伝説(RAM同梱) |
| 132 リグロードサーガ2 |
| 133 LUNAR SILVER STAR STORY |
| 134 RAYMAN2 |
| 135 レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム |
| 136 RENSA〜拳闘〜 |
| 137 ロードラッシュ |
| 138 ロックマンX4 |
| 139 WORMS |
| 140 ワールドヒーローズパーフェクト |
| 141 湾岸テッドヒート+ リアルアレンジ |

COMING SOON



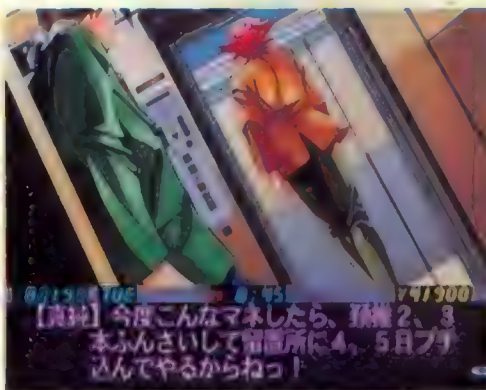
8月15日 FRI 11:00 ¥40200
 【京子】ウォータースライダーの下は「波がくるくるフール」なのね。おもしろい



8月10日 SUN 0:30 ¥40000
 【舞】今日も練習に出たいけど、今から日本舞踊のお稽古だから……ちよつとだけ、みんなに会いに来てだけ。



8月29日 FRI 11:00 ¥11000
 【ちはる】たまねぎと、パン粉と、ひき肉と……レトルトじゃなくて、れっきとした手作りよ。



8月13日 TOE 8:45 ¥41900
 【真珠】今度こんなマネしたら、孫権2、3本ぶんさいして常置所に4、5月分ず込んでやるからねっ!

時が過ぎるのは早いもので、気がついてみれば今年もう真夏に突入。思えばサターン版リリースの発表があった冬からかなり経つわけだが、2週間後に迫った発売日を前にしてみると、短かったような長かったような……。

これまでの紹介記事で「同級生if」のおおよそのゲーム概念と、主要登場人物(前号を参照してね)は把握してもらえたと思う。あとは発売日に購入して、実際にプレイして楽しんでほしい……と言いたいところだが、その前にゲーム中の町中マップも見てもらおう。本来は何の予備

知識もなしに遊ぶのがゲームの正しい楽しみ方だとは思いますが(最近はどうでもないか?)、「同級生if」の世界は初めての人だとちょっと迷いやすいので、本誌が簡単な案内だけでも手伝わせていただきたい。全国に数十万人はいるであろう「卓朗予備軍」のためにも。

人をすっぴん変えてしまおうには3週間もあれば十分だろう……

同級生if

完成度

100%

ライターから一言

高解像度はいい。140,800もの微粒子で描画された画面は、特別な一枚絵もありきりな背景も一葉の絵画のごとく感興を起こさせる。これの後に他社の通常解像度の「それ系」作品を見ると、「高解像度が標準」という時代が早く到来しないものかとつくづく思う。

●NECインターチャネル●8月9日発売●7,800円

●アドベンチャー●1人プレイのみ●18歳以上推奨



【美沙】ごくごく……は～あつ! 早朝の牛乳の一気に飲み! 最高だね～っ!

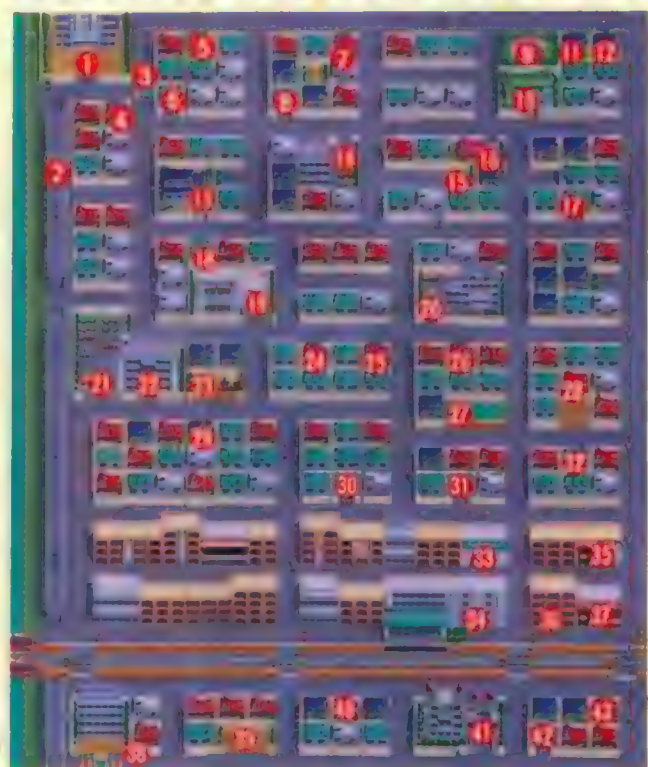


相手に合わせること
が即ち自分を撓める
ことではない



懐の広さとイベント数

先負町 エリアマップ



その他、ゲームの補助

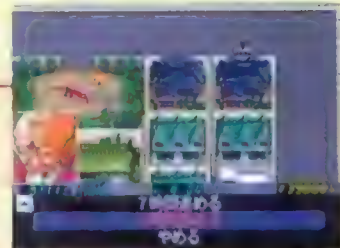
クイズ兄弟の家

太郎から五郎までの5人兄弟が、それぞれストーリーにちなんだクイズを出題してくれる。参加料は千円だが、当たれば3千円もらえるうえに、いい情報を教えてもらえることがあるぞ。



四次元の家

時間を一気に進めてくれる（無料）家。深夜や朝方など、特に何もすることがなくて（もしくは、何もしたくない）、時間を持て余している時に役立つ。この四次元の家は2軒あるが……



小さな公園

卓朗が住むマンションのちょうど裏にある公園で、ブランコやすべり台などの典型的な遊具施設を備えている。規模が小さく、子どもよりした作りなせいか、大人からあまり人気がなく、いつ行っても静かな雰囲気なたてている。夕方まで遊ばないとすきになる場所だが、昼間はたまに通るすがりの知人に会うことも。

先負駅

町町の矢吹町へ移動したい時は、運賃300円を払えばここから駅で乗れる（移動の所要時間は30分）。人通りが多い場所なので、知人との出会いも多いぞ。

先負学園

卓朗が通う学園。このマップ上では1つの建物でしかないが、入ってみるとその内部は思いのほか広かったりする。詳細は次のページを見よう。

喫茶店「OTMTM」

中学時代から卓朗と暮らした黒川さとみがかいてある喫茶店。知り合った女性とちょっとしたお話をする時のスポットとして使える。ちなみに経営しているマスター（なぜか卓朗に似ている）はさとみの親戚である。卓朗1人だけ入って、何も注文せずに飲んでいられることもできるが、さとみのマスターは寛容だ。

友人たちの家

先負町には、親友の一般や、同級生の女の子たちの自宅もちゃんと存在する。訪ねると、たいていの場合それぞれの親が戸口に出て来るぞ。

花屋

同級生の鈴木美穂がバイト中、ここに来ると、まめめしくお花の世話をしている彼女に会える。毎日通いつめていれば親しくなる……かも



の多さはまさに随一

「同級生if」の世界は大きく分けると先負町と矢吹町の2大マップに仕切られている。先負町は、卓朗や同級生達の自宅や学園などがあるベッドタウンだ。そしてストーリー進行上の中心となる町ということもあり、その広さたるや結構なものだ。他にも、クイズ兄弟の家や、ゲーム中にちょくちょくお世話になる四次元の家など、ストーリーには直接関わりを持たないが補助的な役割をもつスポットもある。

- | | |
|-------------|----------------|
| ① 先負学園 | ②③ 工事現場 (A/B) |
| ④ 川原と土手 | ④ 田中美沙の自宅 |
| ⑤ 工事現場 (A) | ⑤ 鈴木美穂の自宅 |
| ⑥ 間太郎の自宅 | ⑥ 因業ばああの家 |
| ⑦ クイズ太郎の家 | ⑦ 空き地 (B) |
| ⑧ ホテル宅急便 | ⑧ 佐久間ちはるの自宅 |
| ⑨ 堀真純の自宅 | ⑨ 占いばああの家 |
| ⑩ 黒川さとみの自宅 | ⑩ クイズ四郎の家 |
| ⑪ 小さな公園 | ⑪ 坂上一哉の自宅 |
| ⑫ 卓朗のマンション | ⑫ クイズ三郎の家 |
| ⑬ 四次元の家 (A) | ⑬ 薬局 |
| ⑭ 四次元の家 (B) | ⑭ 先負駅 |
| ⑮ 桜木舞の自宅 | ⑮ 花屋 |
| ⑯ 藤田製作所 | ⑯ ブティック |
| ⑰ 空き地 (A) | ⑰ 喫茶店「OTIMTIM」 |
| ⑱ 真行司麗子の自宅 | ⑱ 工事現場 (C) |
| ⑲ クイズ次郎の家 | ⑲ 空き地 (C) |
| ⑳ 仁科くるみの自宅 | ㉑ クイズ五郎の家 |
| ㉒ 相原健二の自宅 | ㉒ ラブホテル |
| ㉓ 登渡医院 | ㉓ 霊媒師の家 |
| ㉔ 駐車場 | ㉔ 芹沢先生の自宅 |
| ㉕ 相原建設 | |

占いばああの家

ゲーム運行におけるちょっとしたヒント (あまり役に立たない内容の場合もあるけど) が開ける場所。有料なのだが、行動の指針がつかめない初心者には、利用してみる価値があるかも。

霊媒師の家

こちらは、知り合った女の子が自分 (卓朗) のことをどれだけ想っているか開ける「有料」。しかし、その手段が「その相手の生霊を呼び出す」というのか、なんともすごいですね。

卓朗のマンション

自宅でデータセーブをするための場所。思わぬに、マンションの前では重なる事件と会うこともあるので、時間をおく時を寄ってみよう。

ブティック

ゲームの初日に一般からの電話を掛けた後、そのおまけ通りに服屋に行くところに入れる。さらに、正崎麗子さんと知り合えることになるのだ。

登渡医院

先負町の病人を一手に引き受けている場所。ある日、持病に気がついて、中に入ると病室はない。どうしてか、さっぱりとわからない。

薬局

ここには店長の西子さんがいつも居る。立っているせいか、よくいえば彼女……というイメージが強い。調剤はしないものの、お客さんにもよくある。

川原と土手

この川原付近の土手は、先負学園に行こうとするついでに通る (校門を過ぎた後) 工場中 (から) ことになる場所だ。ふたたび通過するだけの道なのだが、ある日に行くと何らかのイベントが起ることもある。写真はあるイベントシーンだが、この他にもまだいろいろあるようだ。

藤田製作所

実際の年齢より若く見られがちなことを除けば、ごく普通のOLの同僚ひなみさんが居る。ある日、ふたたび会った卓朗は、いろいろと彼女の身の上話を聞かされるのだが……ちなみにこの藤田製作所には、先負学園の卒業生も何人か就職しているというのだが、詳細の業務内容は何かというと……謎である。



生きていくのに
思い出が必要なのは
大人だけなんだ





下校時間は守りましょう

先負学園 校舎案内

先負学園は校庭、プール、校舎内の3つで構成されている。校舎内は広いながらも実際に入れる部屋は限定されているので、最初にひととおりまわればすぐに把握できるだろう。ただし、1つの階を上下するだけでも10分間過ぎてしまうので、必要以上に歩いて時間を無駄にしないように。



校庭から外に出ようとすると、学園の生徒や先生と出会うことがしばしばある。ヒロインの桜木舞ちゃんのおちゃめな一面が垣間見られるなんてことも。

夏の陽射しが心地良い屋上。ここまで上るとけっこう時間を消費してしまうのだが、他の場所とはひとあじ違ったイベントが見られる。物思いにふける真子先生と、大人の語らいとか……ね。

夏休みだというのに、わざわざ教室に来てせせと編みもの（見るからに暑そう……）に励む高野みどり。どうやら手芸部の部活動とは関係ないようだが？

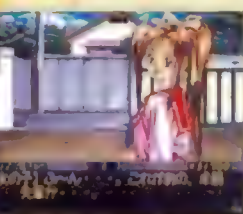
校庭



学園に入ると、まずこの場面になる。ここでは、おにも陸上部の生徒たちが部活動で汗を流している。



サターン版で出番が一気に増えた桜木京子ちゃん。彼女も含めて、校門では出会いがよく起こる。



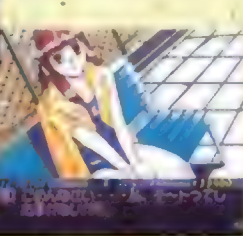
プール



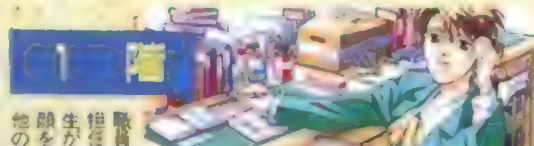
いつも水泳部の部員が活動中。ちなみに校庭から校舎への移動は10分かかるが、校庭からプールへ行く際は時間を消費しない。覚えておこう。



卓郎がぞっこんのヒロイン、桜木舞ちゃんも水泳部に所属している。でも、彼女は稽古事が忙しくてあまり部活動には参加できないようだ。



先負学園・校舎内



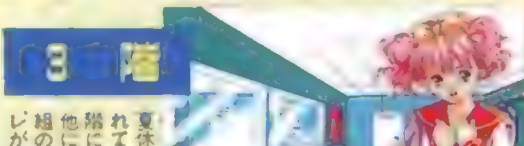
【よしこ】卓郎君、夏休みになると学校が好きになるのね……2学期が始まったら、遅刻しないでちゃんと来るのよ。



【真子】女にせられさせたら、ものにしたのも同然なのよ……金儲けて女の子の事はよく知ってると思ったけど？



この階には体育用具室（きざせかし用具の持ち運びが大変だろう）の他に、1年C組、2年A組、B組の教室などがある。



【真子】それだ、おまの先輩さん付いたし……美沙ちゃんや中村さんについて来ちゃった。



【真子】美沙ちゃんに会ったのは、金儲けの事としてしか考えられなかったのよ。



校庭をさばって目の出たる場所になりたい人……じゃなくて、他人と離れて一人になりたい人がよく来る場所だ。



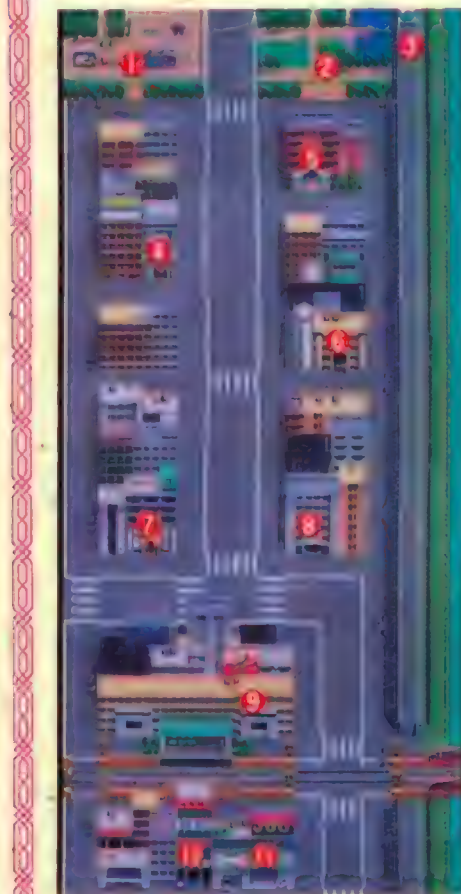
若者から大人まで集う繁華街……

矢吹町 エリアマップ

娯楽施設と歓楽街の矢吹町は、先負町ほど広くもなく、実に把握しやすい。しかし、ほとんどの施設や建物はただ行っただけでは入れない。つまり、デートの約束や特別なイベントなど、ちゃんとした理由と目的がなければ利用できないのだ。とはいえ、この町のほうが会える確率が高い人もいるので、特に用がなくてもたまに来てみるといいだろう。

- ① 遊園地
- ② 矢吹町公園
- ③ 工事現場
- ④ ディスコ
- ⑤ 矢吹町レジデンス
- ⑥ マンション
- ⑦ キャバクラCAT'S EYE
- ⑧ 焼肉屋
- ⑨ 矢吹町駅
- ⑩ バー
- ⑪ 映画館

プール 夏の期間のみ遊園地内で営業している都市プール。ここでのデートは女の子の水着姿が見られるのがうれしいです。	焼肉屋 場所柄の関係もあってか、夜は付近の水商売の方々もよく利用するという焼肉屋。結構な盛り上がりです。	キャバクラ かえって客が薄らいちゃうような呼び込みが盛っているキャバクラ。後半のために1万円払って入ってみるか？
矢吹町公園 青々とした芝生がある広大な公園。休日になると付近の住民だけでなく、デートに利用する若者達も多く訪れる。	遊園地 遊園マシンのほかコヨーテ・カップまで、乗り物がひととおり揃っているでっかい遊園地。舞ちゃんと来れたら幸せ。	矢吹町駅 先負駅とは対照的に、昼も夜も人通りが絶えない駅だ。昼間は同級生の女の子もよく遊びに来ているぞ。
映画館 「思ひ出とどろろ」他、3作品を上映中。巨入で観るより、女の子と同伴のほうが楽しいのは断るまでもない。	バー・楽園 なんと矢吹町公園内には池もあったりする。貸しボートはカップルの客で大盛況だとか。なんとなく納得。	バー 世界各国のあらゆるカクテルやドリンクを取り寄せているというバー。未成年の卓朗はもちろんドリンクで。



「同級生」ビギナーに送る5カ条

まだ発売直前だけど、ここでビギナー向けに
留意点をいくつか解説しておくので、予備知

識として心の隅にとどめておいてほしい。さ
らに突っ込んだ事柄は発売後に期待せよ。

1 とにかく歩きまわる

序盤のうちは特にそうだが、このゲームでは
とにかくいろんな場所へ行くことが基本である。ストー
リーを展開させるためには、できるだけ多くの相手と会う必
要があるからだ。また、他の登場人物もそれぞれ時間軸に
そってあちこちに移動しているため、こちらもいろんな場
所へ平均的に行くのがコツ。ただし、場合によっては何度
か同じ場所へ出入りするのが有効なこともある。



だいたい朝から夕方前ぐらいの時間帯
を中心に、いろんな場所へ行ってみよ
う。これだけでも誰かと出会う確率が
高くなる。宝探りが多い時は、人通り
の多い場所を狙ってみよう。

2 時間帯に注意

あちこち移動するのはけっこうだが、時間帯
にも注意したい。例えば、喫茶店や薬局などの店なら、営
業時間帯以外に行っても入れないというケースがあるから
だ。他にも、先食学園の校舎内に入った方がいいが、うろ
ろしすぎて出られなくなる(夕方6時を過ぎると扉の鍵が
閉まるため)という情けないケースもある。ゲームの中と
はいえ、ある程度常識的な行動を心掛けたいものだ。



矢張り町へ行く際も、あまり夜遅くまで
行動しないこと。終電に乗り遅れると、
翌朝まで帰れないのだ。だが、放浪者
はあるので、学園内なら屋上付近、矢
張り町なら公園に行ってみよう。

3 約束はパソコンで確認

女の子とデートの約束をしたら、その場で日
時をメモしておくのが確実だが、万が一忘れてしまったら、
自室のパソコンを使ってみよう。パソコンには、知り合っ
た相手のデータ(プロフィールなど)が自動的に記録され
ており、同時にそれまでの進行状況も確認できるからだ。
ちなみに、自室でセーブした後はすかさずロードすれば行
動時間を6時間(睡眠時間ぶん)節約できるぞ。



パソコン内の記録は、約束の確認だけ
でなく、それまでに展開したシーンの
グラフィックも再現される。想い出の
名場面を再演したくなった時は、お
おに活用しよう。

4 会話時の選択肢は慎重に決めよう

会話時にときどき表示される
選択肢は、そのシーンでの卓朗の態度を示
すものである。たいていの場合はさほどス
トーリーに影響しないのだが、中にはその
後の展開を左右する重要な選択肢というも
のも存在する(特に、シリアスな場面ほど
その傾向は顕著)。基本的にどんな選択肢に
決定しても話は進行する(「同級生II」には
ゲームオーバーの概念がない)が、自分の
期待する展開が見えたらあまりいいか
げない選択はしないように。



日常会話ならまだしも、最後の最後でマズい選
択をして失敗してしまったら、悔やんでも悔や
みきれないぞ。詳しくは言わないけど。

5 あちらを立てればこちらが立たず……の2人?

ゲーム中に登場する17人の女性
の中には、「並行してつきあうことのできな
い2人」が存在する。わかりやすく言うと、
仮にA、Bという2人がいて、卓朗がその
両方とつきあっていたとする。そしてどち
らとも親しくなるのだが、最終的にはいづ
れか1人だけを選択せざるをえなくなる
……ということだ。これは左の項で説明し
た「選択肢」も多少関わってくるが、両天
秤にかけて悩むぐらいなら、最初からはっ
きり本命を決めておこう。



並行してつきあえない関係の2人組が誰である
かは、会話時に伝わってくる人間関係から推測
してみよう。ちなみに1組だけではない。



NECインターチャネル
開発プロデューサー
多部田俊雄氏

サターン版「同級生」の完成、そして次回作への意気込み

編集部 制作を振り返るといかがですか?
多部田 思い起こせば「同級生I」の開発
は、高速処理、高解像度モード、ゲームシ
ナリオ大増追加など、無謀な挑戦の繰り返し
で、そのすべてにそれなりの成果を上げ
ることができたのも、スタッフの気力と根
性の賜物でしょう。しかし……、これはマ
スターアップ直前に気がついたことなの
ですが、私にささ内緒で極秘裏の内に加え
られた裏モード、裏ストーリーの多いこと
多いこと……。超タイトなスケジュールの

中、どこにそんな余力があったのだろうか
と、首をかしげる今日この頃です(笑)。
編集部 サターン版で特に自信をもってい
る部分、もしくは「ここをぜひとも注目し
てほしい」といった部分はありますか?
多部田 高解像度モードは、映像のクオリ
ティが上がる反面、データ量が2倍になっ
てしまいます。そのうえ、この作品の場合
は各キャラごとにテーマ音楽も持っている
ため、本来なら相当な読み込み時間を要し
てしまうのですが、その処理速度にご注目。

編集部 その高解像度モードのグラフィッ
クは本当に美麗でしたが、他の作品でもこ
のモードを採用していく予定は?
多部田 単に解像度を640×224ドットにす
るのは簡単なのですが、そこで美しく見え
るグラフィックを仕上げるのには相当のノ
ウハウが必要で、制作ラインも限られてし
まいます。ゆくゆくは全作品にと考えてい
ますが……。現状では「センチメンタル グ
ラフティ」を始め、年2、3作品が高解像
度モードで制作される予定です。
編集部 「同級生II」は前人気も高く、予約
状況も好調でヒットは確実ですが、「2」の
制作発表予定はありませんか?
多部田 近々、超有名タイトルの移植を発
表できると思います。



ホーンテッドカジノ

MON SOFT

SEGA SATURN PRESS!

完成度

100%

ライターから一言

このゲームに登場する8人の美女 しかも今までのRPGゲームに登場した純朴でお馬鹿な女の子とは違う、ずる賢くて冷たい悪女なのだ。どんな巧みな話術を披露してくれるのか期待だね。それに3D音響の効果がプラスして、さぞかしセクシーなお声が聴けるはず。

●ソシエッタ代官山 ●9月27日発売 ●7,900円(3枚組)
●アドベンチャー・カードゲーム ●X指定 ●1人プレイのみ

シアタールームなど館内でのシーンの演出で重要な「音」。本作ではそのリアルさにもこだわっている。また、美女達の声は横尾まり、折笠愛など人気声優を起用。日本人の魅力あふれる美女に注目!! 今回はさまざまな状況での「音」の演出について紹介する。

耳元からリアルに感じる3D音響のマジック



この音の収録に使われたのはダミーヘッドの「アヘナくん」。左右の耳に仕込まれた高感度マイクシステムによって、音源までの距離、方向を正確に収録することができるのだ。デジタル処理で「甘い吐息」もリアルに再現!



この誘惑に耐えられる?

シアタールームでのお楽しみシーンでも「音」は大活躍する。心にも染み渡るような「甘い吐息」の音と美女達のあらわな姿。視角と聴覚のダブルパンチで誘惑される。本当に魂を抜き取られそうだね。

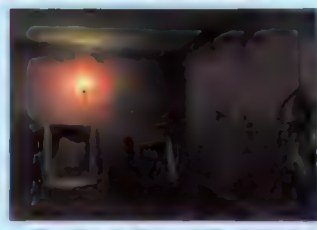



聞こえるのは甘い吐息か怨みの声か?

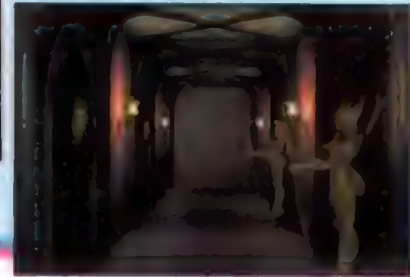


魂を抜かれた男達の呻き声が...

館の中は闇でいっぱい。君を仲間にしようと亡霊達がさまよっている。その恐怖の館のいたるところに恐ろしい「音」の演出が。霊の声、館のドアの音。緊張も高まるどころだ。



物置の中にも恐ろしい闇が... 亡霊達の声が聞こえてくる?





ディーラーはお話上手



ポーカーなどのゲーム中に方向キーの上を押すと、ディーラーの美女がケースバイケースでいろいろな会話をしてくれる。この会話も3Dサウンド。もちろん耳元から囁いてくれることもあるぞ。話術も彼女達の武器なのかも?

サクラ大戦

完成度

?

ライターから一言

P192から、メカデザインの永田氏と、設定担当の金子氏のインタビューを掲載している。紅のミロクが乗り込む「孔雀」のデザイン秘話を読んで、「サクラ大戦」のイメージをさらに膨らませよう。ゲームの開発もいよいよ大詰め、9月が待ち遠しい！ (かすけつ)

●セガ●9月発売予定●価格未定●ドラマティックアドベンチャー
●シャトルマウス対応●1人プレイのみ

超新着情報が目白押し!!

ついに名実ともに強豪を追い抜いて、期待の新作トップ1に輝いたサクラ大戦。今回も、新たに入手した情報をドーンと紹介していくぞ。まず最初は、販促ポスター用の、藤島先生描き下ろしのイラストと、サクラたち帝国華撃団隊員の戦闘服。今までも戦闘服姿は登場しているが、キャラ個別の立ちポーズ決定稿は初めての紹介になるのだ。



SCOOP!!
1

隊員の戦闘服姿をキャッチ!!



**SCOOP!!
2**

謎の「お料理イベント」発覚!!

大神が、マリアと
一緒に料理を作る!!

コミカルなキャラになってしまった大神とマリアが見られる謎のグラフィック。大神とマリアは、厨房でにんじんを切ったり、鍋でなにかを煮込んだりしているぞ。鍋の大きさや中身の色から考えると、中身はカレーかな?

おそらくこの画面は、アドベンチャーパートで発生するイベントのもの。もしかすると料理のデキしだいで、マリアや、この料理を食べるキャラクターの信頼度が変わるなんてこともあるかもしれないぞ。ほかにもこういった感じのイベントが隠されているハズだ。今後の情報に期待してくれ。

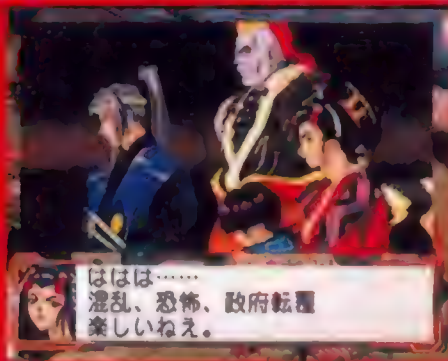
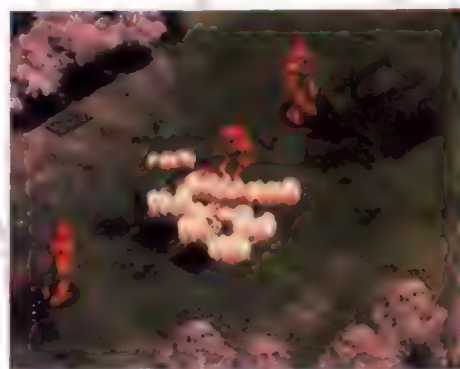


火力をボタンで調節して
中火から強火の間で
30分、煮込んで下さい。

**SCOOP!!
3**

死天王の悪業を押さえた!!

ついに、黒之巣会が街を破壊しているシーンをキャッチしたぞ。この画面は、シミュレーションパートのもので、第一話での戦闘シーン。なんとこのシーンでは、いきなり死天王の黒き叉丹がボスとして登場し、脇侍も多数襲いかかってくるので、最初から気を引き締めてかからないと苦戦することになるだろう。まあまずは、プレイヤー（大神）のお手並み拝見といったところだ。全力で敵をけちらしてしまおう!



SCOOP!!
4

信頼度システムの新事実が判明!!



前々号で「信頼度の高いキャラクターは、戦闘シーンでの能力が大幅にアップする」とお伝えした信頼度システムについて、続報が入った。実は、信頼度が上がってパラメータの修正が有利になるのは、その回の話の中でだけらしい。つまり、第一話でさくらの信頼度が上がっても、能力修正がかかるのはその話の中の戦闘だけで、違う回の話（第二話以降）では元に戻ってしまうらしい。これは、どのキャラにも共通した特徴だ。

第一話では

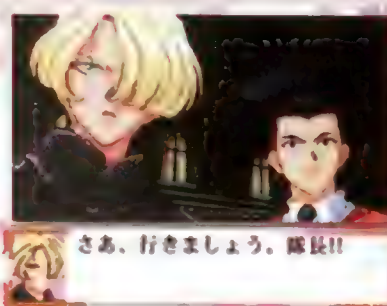


ここはさくらの部屋かな？ さくらの表情から見ても、イベントによってさくらの信頼度がアップしたらしい。とすると、もちろん戦闘では……。



能力が見事にアップしている。攻撃力、防御力は1.5倍、移動力に至ってはなんと2倍の数値に上がっている。しかし、それはこの話の中だけだ。

第二話では



第三話で、出撃前に士気を高める大神とマリア。ここで、マリアの信頼度がアップしたらしい。マリアの温かい表情が素敵シーンだ。



このように、マリアの能力も2倍近くに跳ね上がる。毎話、各キャラクターの信頼を得る必要があるのだ。隊長ってやっぱり大変!!

SCOOP!!
5

大神と隊員が「ラブシーン」!?

やはり、信頼度の高い隊員とのイベントシーンがあることが判明した。戦闘能力が修正されるのはその回だけだが、信頼度自体は蓄積していき、後半では、積み重ねた信頼度が高い隊員とのイベントが多く発生するようになるらしい。その証拠写真がここに掲載する6枚だ。写真を見る限り、全隊員とのイベントが用意されている様子。お目当ての隊員との信頼度は、ガンガン上げておかなければならないようだ。もしかして、あやめや米田司令とのイベントもあるかも!?



初詣イベント

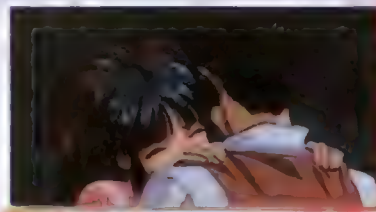


信頼度の高い隊員と初詣に向かうのだ。自分のお目当ての隊員と行けるかな？

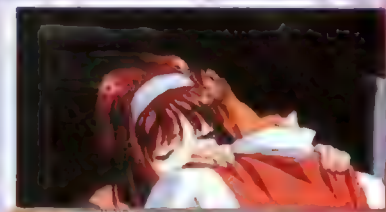


紅蘭やカンナと初詣。もちろんこの2人以外と出かけることもあるはずだ。

ラブシーン?



これぞまさしくラブシーン!? 大神の胸で、さくらが想うこれから……。



すみれの信頼度が高い場合。この時、大神の顔はどんなふうになっているんだろう？

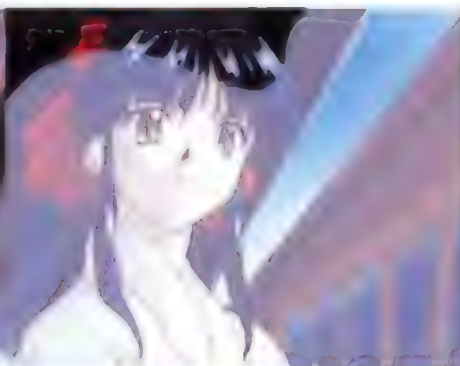
SCOOP!!
6

これぞドラマティックアドベンチャー!?

ドラマティックアドベンチャーたるゆえんのイベントシーンは、ほかにもいっぱい。なかには結構意味深なイベントに見えるものもある。積み重ねた信頼度によって、起こるイベント、起こらないイベントなどいろいろあるはず。もちろんここに載せたもの以外にも、数多くのイベントが存在する。お目当てのキャラクターとのイベントが見られるかどうかは、プレイヤーしだい。ちなみにアニメでのイベントシーンってことはひょっとしたら、ひょっとして……!?



さくら



すみれ



マリア



紅 蘭



アイリス



カンナ

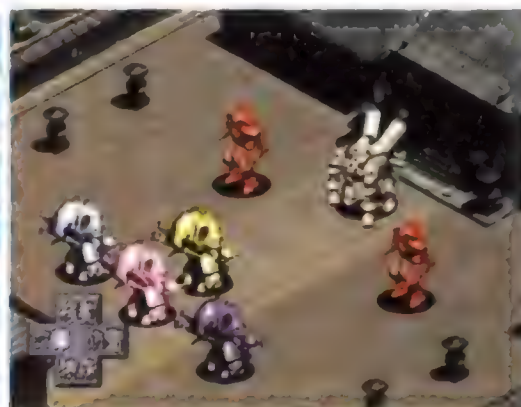
SCOOP!!
7

第4話、五話の戦闘シーンをキャッチ!!

さて、今回最後の情報は、第四話と第五話の戦闘シーンと、一話から五話のタイトルリストだ。六話以降は続報を待て!!

～ タイトルリスト ～

- 第一話 帝都・花の華撃団
- 第二話 敵の名は黒之楽会
- 第三話 オレは隊長失格!?
- 第四話 暴走/ 暴走/ 大暴走/
- 第五話 花と咲かせよ/ 乙女の意地で/



ALBERT ODYSSEY

アルバート オデッセイ

外伝

LEGEND OF ELDEAN



開発終了!!
あとは発売日を待つだけだ!!

浮遊城に向け、海を渡るべく 歩みを進めるバイク一行....

ゴートの街からラドリア術師団の本拠地、浮遊城を目指して出発したバイクたち。その道中立ち寄った鳥人族の街=ウェランと、獣人族の街=トゥワラでは、奇妙な事件が起きていた.....

ウェランの街

陥落状態になっているので、なかなか場所の理解度が把握しにくい。MAP4で、あるイベントが起こるので、そのイベントをクリアして、アイテムを入手しているが、ドックで出でるもそれ以上の、道中で移動して金とってこよう。



MAP 1

1F

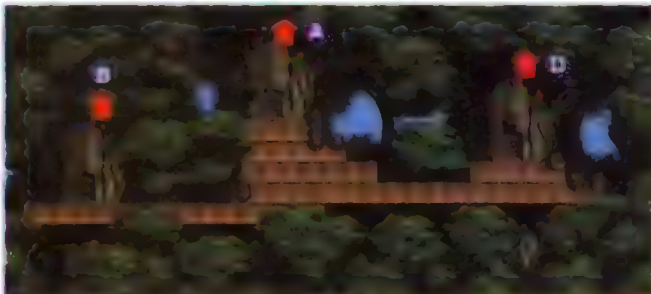
MAP 2

2F



MAP 3

3F



MAP 4

3F



MAP 5

1F



おまじないとおまじないは、おまじないの2つの種類がある。おまじないは、おまじないの2つの種類がある。



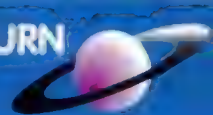
ウェランの街で、なんかに怪しげな鳥人族に出くわすバイクたち。

MAP 6



トゥワラの街

街に入ったら、まずは長老の家に行き、話を聞いておこう。武器はそれぞれのキャラが使えるものの中から、最高価格のものをそろえておけば問題ない。ウェランの街との間でモンスターと戦って、経験値とお金を稼いでおこう。



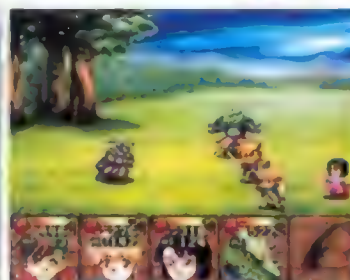
鳥人族のニューハーフ、アモンを仲間に加え、海を渡る!!



**アモン
ウォーカー**

しきたりに縛られるのがイヤという、鳥人族のニューハーフ。同時に、かなり優秀な戦士である。しきたりに縛られてバイクたちに協力できない鳥人族のかわりに仲間になってくれるのだ。

その奇妙な事件とは、お互いの街で、相手方の戦士たちが攻め込んでくるというウワサが広まっている、というものだった。街の人たちに事情を聞いてみると、確かに相手に嫌われるような行動が目立つ両者。しかし、その疑問はある意味あっさりと解決した。挙動不審な獣人族とは、なんとウェランとトゥワラでそれぞれの姿に化け、嫌がらせをしていたネクロマンサーだった。町外れで本来の姿に戻ったネクロマンサーを捕らえたバイクたちは、長老たちにラドリア討伐の協力をもとめたが、断られてしまう。



トウワラとウェラン、鳥人族の長老たち、そして鳥人族を助けるバイクたち。この辺りでついにアモンは...

バイクにネクロマンサーはトゥワラとウェランの姿に化けていた。鳥人族の長老に...

ネクロマンサーを捕らえるべく、バイクたちが行動する。アモンは...

アモンは鳥人族の長老たちに協力をお願いする。長老たちは...

バグドニエルに向かう途中、峠で宿命の対決が!!

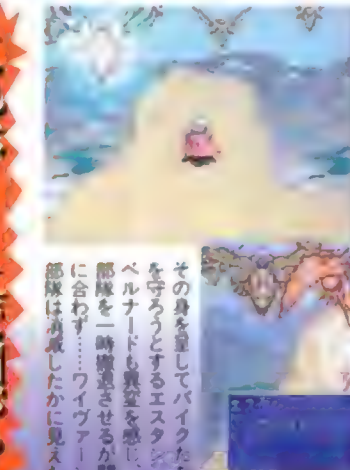


そして、このバグドニエルを越えてしまえば、もうバグドニエルは目の前。あとはバグドニエルを倒せばいい。というところで、バイクたちが...

ラドリア術師団討伐のため、先行しているバイクたちに追いつくため、船から降り立ったバイクたちは、寝る間を惜しんで砂漠の山を越えようとしていた。その峠も後半にさしかかるとしたところ、エカがワイヴァーンの死体を見つけ、叫んだ。一体何が? と急いで先に進むバイクたちに、見覚えのある声が。ベルナードとエスタンだ。その身と引き換えに、強力な魔法でワイヴァーンたちを巻き込むエスタンだったが、その光が消えたあと、再び宿敵の声が! エスタンの敵討ちだ!!



ベルナードとエスタン。その身と引き換えに、強力な魔法でワイヴァーンたちを巻き込むエスタンだったが、その光が消えたあと、再び宿敵の声が! エスタンの敵討ちだ!!



これは...二度と会えない...

ベルナードよさらば!!

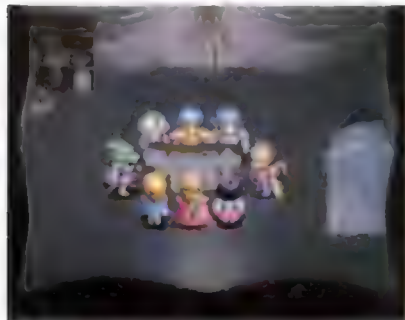
その身を重くしてバイクたちを守ろうとするエスタン。ベルナードも異変を感じ、部隊を一時撤退させるが間に合わず...ワイヴァーン部隊は消滅したかに見えた。





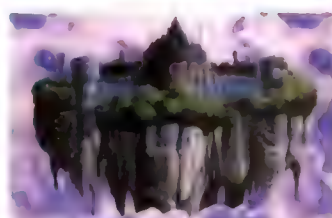
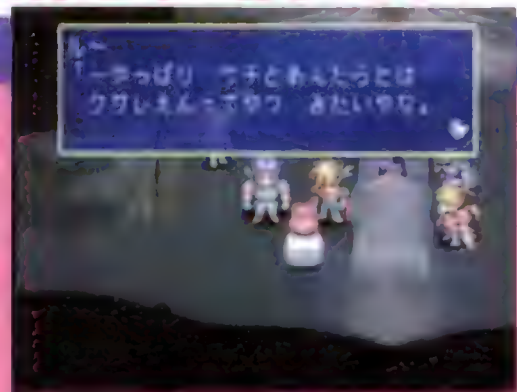
いよいよラドリア師団の本拠地、浮遊城を攻略する!!

バグドニエルに到着したバイク一行は、すぐにガイたちと浮遊城攻略についての打ち合わせをした。浮遊城は移動するときのみ、周りに張り巡らせている魔法の障壁を取り外す。そこを狙って攻め込むのだ。思ったより早く、浮遊城が動き出しそうだという報告を受けた一行は、どうにか城内に潜入することができた。いよいよラドリアの部屋へ……!!

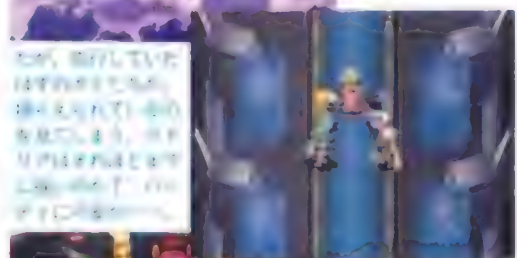


ルーが大活躍

作戦決行前夜、レオスが高熱を出して寝込んでしまう。とてもエカの呪文では直せない……。それを救ったのが、女商人、ルーの薬だった。



レオスは高熱を出して寝込んでしまった。とてもエカの呪文では直せない……。それを救ったのが、女商人、ルーの薬だった。



レオスは高熱を出して寝込んでしまった。とてもエカの呪文では直せない……。それを救ったのが、女商人、ルーの薬だった。



レオスは高熱を出して寝込んでしまった。とてもエカの呪文では直せない……。それを救ったのが、女商人、ルーの薬だった。

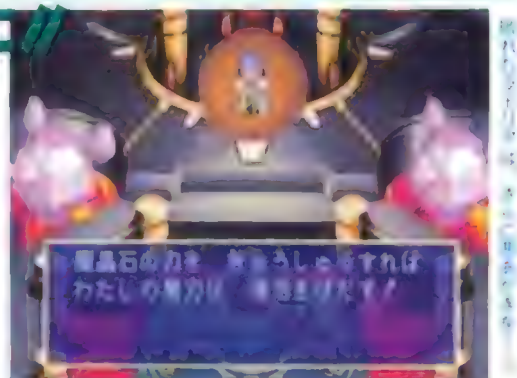
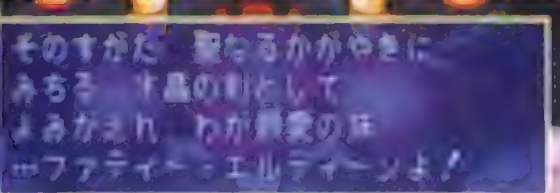
ラドリア・エルディーン

はるか昔の二兄弟の決闘。かつて、滅ぼされたと思われていたが、復活を遂げ、配下の魔道士に魔晶石を集めさせ、再び大陸全土を支配しようとする。今回の物語の元凶も彼らと思われるのだから……

ファティーが封印を解かれ、聖剣エルディーンに!!

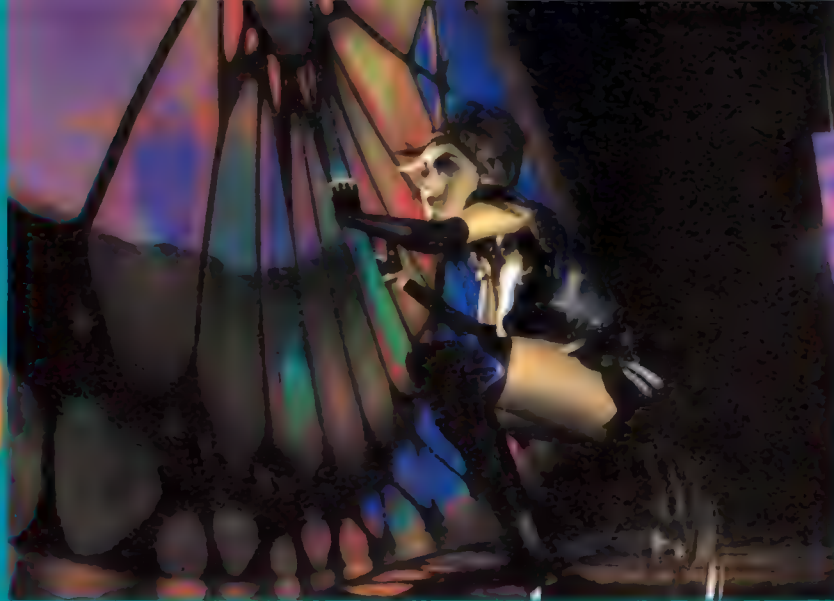
圧倒的なラドリアの魔法の前に、エスタラントは敗れ去ってしまう。だが、そのとき彼は最後の賭けにでた。呪文を唱えると、バイクの懐にあるファティーが光り輝き、聖剣の姿に変化した。聖剣エルディーン。それこそ、兄妹の末妹の変化した姿だったのだ。

よみがえれ!!エルディーン!!



さらばファティー……

ダークセイバー



完成度
90%

メーカーから一言

発売日を間近に控え、ついにクライマックスでもホームページを開きました。ゲーム情報の他、各スタッフによるページなどもあって、盛り上がっていますぜひ覗きにきてください。<<http://www.ignnet.or.jp/climax/>>です。(広報：もっちー)

●クライマックス●8月30日発売●アクションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨●セガマルチコントローラー対応

発売まであと1カ月ほどとなった「ダークセイバー」。今回はアン・ルイスさんの歌う主題歌「恋を眠らせて」のプロモーションビデオの映像をお見せしよう。なぜサタマガで?と思う人もいるかもしれないけど、実はこのプロモーションビデオ、ゲームで流れるムービー

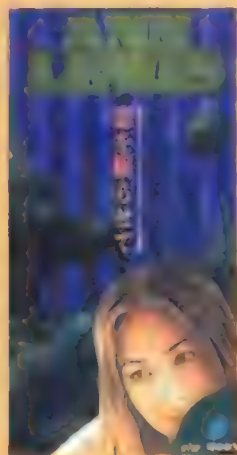
ーをもとに作られているのだ。アン・ルイスさんをモデルにしたCGの、モーションキャプチャーを使った動きは必見。

また、ゲームの5つあるエンディングにはそれぞれ別の歌が入ることが判明。それを歌うお2人にお話をうかがってみました。

恋を眠らせて

8月21日発売

ゲームではある条件を満たした時しか聴けないこの曲も、CDを買えばいつでも好きな時に聞くことができるのだ(あたりまえ)。とにかくカッコイイ曲だから1度は聴いてみよう。ビクターエンタテインメントより1,000円(税込み)で。



シングルCD発売記念ノ



コマチ役 豊嶋真千子さん

パラレルⅣとⅤのエンディングを歌う豊嶋さんインタビューだ。

に私の声が聞こえてくるんです。

——ゲームをやってみた感想や、コマチというキャラについての感想は?

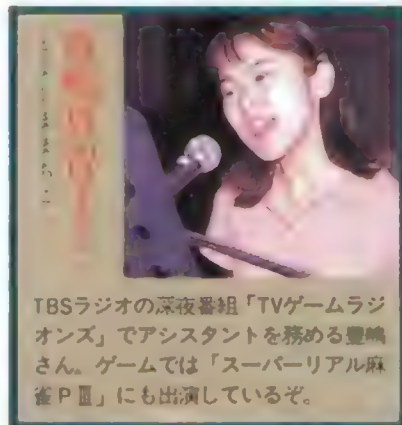
豊嶋 すごく自分の好みで、特にジャンプがブリッコジャンプで(笑)。ぜひ見てください。

——内藤寛さん(クライマックス社長、

——コマチ役をやられたそうですが。豊嶋 というか、ゲーム中キャラクターが出てくる時にしゃべっているという形ではなくて、ある場所に来た時

「ゲームで自分の声でしゃべるといいですね」豊嶋さん
「ゲームで自分の声でしゃべるといいですね」豊嶋さん

衝撃の事実発覚!!



TBSラジオの深夜番組「TVゲームラジオオンズ」でアシスタントを務める豊嶋さん。ゲームでは「スーパーリアル麻雀PⅢ」にも出演しているぞ。

——ラジオドラマのストーリーは?

豊嶋 全12話で、ラジオで1週おきくらいに流しました。ゲームのオープニングでリュウが船に乗る時に仲間が出てくるんですが、その仲間と一緒に旅をしながらピランを捕まえにいくという話です。ゲームの中には、ラジオドラマを聞いてない人がプレイしても、なぜ? と思ってしまうようなシーンもいくつかあります。聞いた人しかわからない、という感じですね。だから、ラジオを聴いた人はゲームをやったときになんか馴染みがあって、愛着がわくと思います。

——コマチの性格は?

豊嶋 お姉さんがコユキで、私の名前が豊嶋真千子というんで、そこからコマチなんですけど、コマチも女忍者ということで結構キツめのしっかりした性格なんですけど、お姉さんほど“できる”タイプではないんです。お姉さんは優秀だけど、妹はまだ見習い中という感じです。

——普段はどういうゲームをやるんですか?

豊嶋 RPGとかアドベンチャーが好

「ダークセイバー」のチーフプログラマー)とのラジオ番組をやっているということです。

豊嶋 ええ、アシスタントをやってます。番組で「ダークセイバー」のラジオドラマもやってまして、それで本編が始まる前のストーリーで、主人公のリュウがピランを護送する前のいきさつを流したんです。その中で、コユキの回想シーンに出てくる幼い頃のコマチ役をやらせてもらいました。あと、CDドラマはパラレルⅢのシナリオなんですが、その中では本編と同じコマチで出演させていただきました。

「ダークセイバー」に関連したCDが3タイトル、ビクターエンタテインメントよりリリース予定。すべてをそろえるとテレホンカードが抽選で500名に当たるプレゼントにも応募できるそうぞ。



8月21日発売

第1弾はサウンドシナリオ、パラレルⅢのシナリオを多数の声優さんが演じるぞ。ゲームをやる前の予習に、



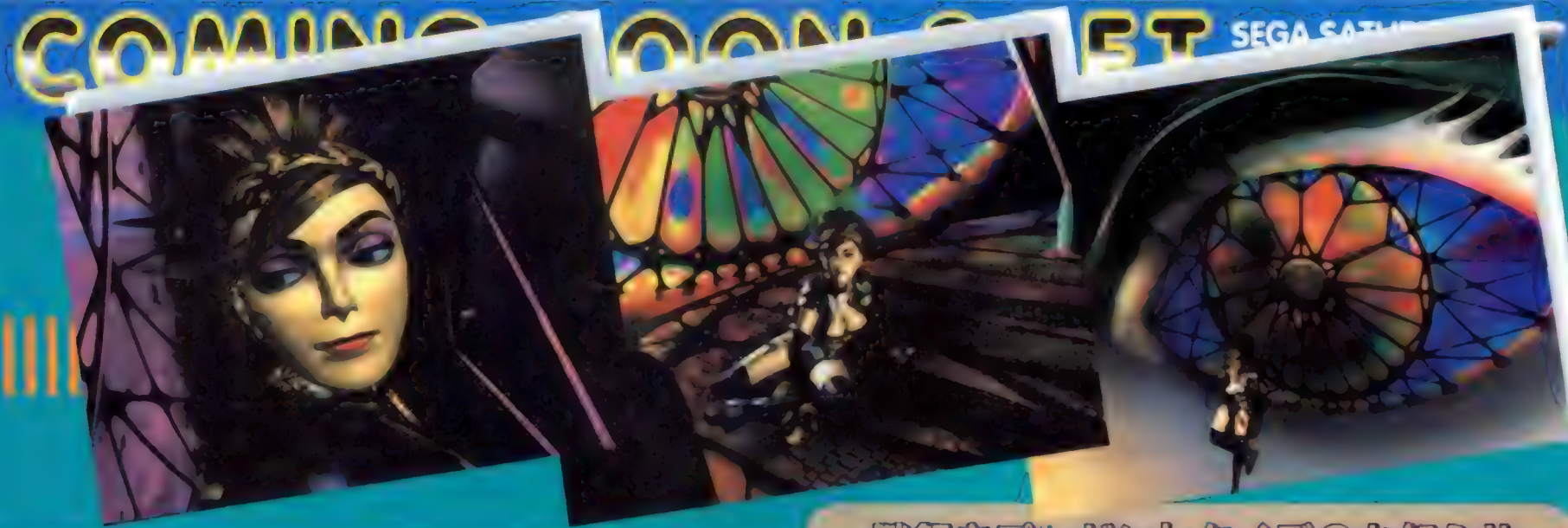
9月4日発売

第2弾はオリジナルサウンドトラック。近藤洋史さん作曲の数々の名曲を収録した必聴盤だ。



9月21日発売

第3弾はエンディングの5曲とアン・ルイスさんの曲、ゲーム未収録曲を1曲収録。コユキとコマチが目印だ。



words : Tosio Terada
music : Hironori Kondo
arrange : Akihiko Matsumoto

ふざけすぎた夜が明けて 眠れぬままに
サヨナラのかわりだけ抱くなら
愛が欲しいなんて愚痴は聞きたくないわ
錆びついた言葉なんていらない
くだけて消えた夢を拾い集めても
記憶のかげらは微笑みほしくない

★Don't you hold me with tenderness
心だけ自由になるよ
燃え尽きてゆく軀だけ通り過ぎてく
このままこの恋 眠らせて
緋麗に生まれ変わる 女だから

忘れられないけど二度と想い出さない
最後の約束を交わして
薔薇の名前のように 心臓はほしくない
見え透いた優しさで逃げるなら
抱いたことばで胸を突き刺してあげる
愛した時間が砂に還すわ

Don't you hold me with tenderness
幻は捨ててゆくよ
燃え尽きてゆく軀だけ感じててよ
このままこの恋 終われれば
二度と迷いほしくない 女だから

爪の先まであなたを忘れるのよ
火照りのなかで 目覚める前に
(★repeat)

謎解きプレゼントクイズのお知らせ

左のゲームのある部分、ゲーム中のあるイベントの重要なキーワードになっている。そこで、謎解きクイズを開催!! どの部分がキーワードになっているのかを当てよう。ゲームをプレイしないとさっぱりわからないと思うけど選択式なのでカンで挑戦しよう。選択肢は①記憶のかげら②薔薇の名前③胸を突き刺して④燃え尽きてゆく軀
この中から2つを選んで1ガキに書き、サタマガ編集部「ダークセイバー」謎は全て解けた」係まで。住所・氏名・電話番号・欲しい賞品の番号も忘れずね。賞品は、1「ダークセイバー」3名、2「セガマルチコントローラー」3名、3コユキ&コマチイラスト(オリジナル)3名、4コユキ&



コマチイラスト(複製)10名、5.ゲームに使われる曲の楽譜12名。すべて声優さんなどのサイン入りだ。締切は8月23日だぞ。

エンディングは歌入り!

きです。

——「ダークセイバー」はアクションの要素が濃いですが、どうですか?
豊嶋 アクションは慣れてないのもあって、かなりきついですね。私がク



ライマックスに行ってプレイした時も、寛さんが後ろで「あーイライラする」って(笑)。

——バラレルシナリオの感想は?

豊嶋 前にできなかったことができたとか、そういう部分がすごく面白いですね。しかも、1つのシナリオの中でも行動によって全然違うということなので、早くそれをやってみたいです。

——最後にメッセージを。

豊嶋 コマチに会ったり、コマチのいろんな表情を見れる出来事が、かなり限られた状況の中だけなので、ぜひその中でコマチに会ってください。そしてエンディングの曲も聴いてください。

コユキ役 にも聞いたぞ

麻生かほり

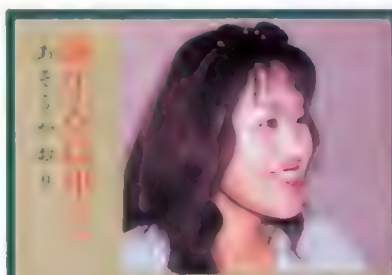
バラレルI~IIのエンディングを歌う麻生さんにも聞いてみた。

——最近のご活動は?

麻生 今は帝国劇場で「屋根の上のバイオリン弾き」という西田敏之さん主演のミュージカルに出演しています。

——最初に、ゲームのお話がきたと時にどんな印象を持たれましたか?

麻生 正直言って、ゲームってすごく興味はあったんですけど何か入りにくい感じがしたので、そういう意味では不安はあったんですけど、でもお話をいただいたときはすごく嬉しくて、とにかくがんばろうという感じです。



数々のミュージカル、アニメ映画「アラジン(日本語版)」のジャスミン役などに出演。10月から青山劇場でミュージカル「エンディング・コース」にも出演。

——「ダークセイバー」のラジオドラマはどうでしたか?

麻生 台本もらったのが本番2時間前で、しかもその時、舞台のリハーサル中。どうしよう、読まなきゃいけないんだけどと思って。本番直前で初めて読んだ行とかあったんですよ(笑)。

——「ナースエンジェルリリカSOS」のりりか役をやられたそうですが。

麻生 いったい誰なんだろうこの人は、と言われてます(笑)。舞台の好きな人は私のことを知ってるけど、アニメが好きの方であまり舞台を見られたりとかしないから。

——アフレコと舞台の違いは?

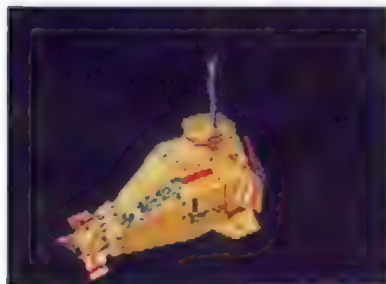
麻生 アニメの場合、絵とか口とかに合わせるということにすごく戸惑いがありました。それと、舞台と違ってその場で反応が返ってこないの、そういう意味でアフレコのほうが難しいということがたくさんありますね。



お待たせ！ いよいよPⅡの序盤を大公開！！

前回、2本目のシナリオ（以下PⅡ）の冒頭部分を紹介したけどどうだったかな？ 1本目のシナリオ（以下PⅠ）とはまるで違う展開に少なからず驚いたことと思う。今回はPⅡの続きをドッカ〜ンと紹介していこう。

弟のルークを助けるため、夢（PⅠでの冒険）を頼りに“ウーダノート”を探すことになり、ジェイラーズ島に向かうリュウ。ふと、海上に目をやると島に向かう一隻の潜水艇を発見。同じ頃、島の内部でも何かが動き始めていた。



海上を航行する潜水艇。これはジェイラーズ島の潜水艇だ。

ジェイラーズ島 リュウ・ヤー到着前

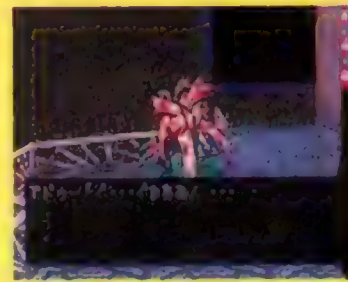
ジェイラーズ島は、かつては平和な島だったが、現在は……

この島は、かつては平和な島だったが、現在は……



このスクリーンショットは、ジェイラーズ島の内部で撮影されたものである。

PⅠでは

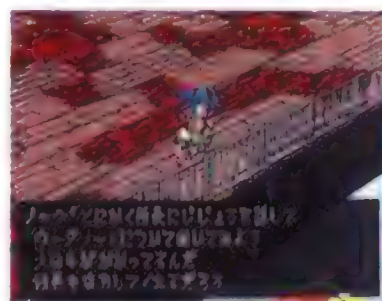


ピラニウムはピランのパワーの源となるため、それを持っていたアドゥーはいきなりピランに襲われ、乗り移られてしまう。

このスクリーンショットは、PⅠの冒頭部分で撮影されたものである。

ジェイラーズ島に上陸。聞き込み開始だ！

島に上陸したリュウを出迎えたのは、クルトリーゲン所長だった。ウーダノートについて聞くと何かを知ってるようだが言葉を濁らせる。まずは弟を医務室に預け、ジェインティで聞き込みをすることに。ある酒場で話を聞いていると所長が再び現れ、脱走したテロリストの囚人（アドゥー）を捕まえてほしいと依頼される。捕まえればウーダノートのことを教えてくれるという。ここは依頼を受けてアドゥーを探すしかなさそうだ。



このスクリーンショットは、ジェイラーズ島の内部で撮影されたものである。



PⅠでは

リュウがバーの中にいると、外にピランの反応を感じる。外に出てみるとアドゥーの姿をしたピランが監獄に乗り込もうとしていた。リュウも後を追うことに。



このスクリーンショットは、PⅠの冒頭部分で撮影されたものである。

アドゥーを追ってラマゾン河へ。しかし……

所長の依頼を聞き、アドゥーが逃げたというラマゾン河へきたリユー。しかし、そのラマゾン河は罠がたくさん仕掛けられていたり、脱走を試みる囚人達を捕まえる役目のモンスターがいたり、なかなか先へ進めない。なんとかアドゥーに追いつくと、アドゥーはリユーが所長にダマされていると言う。リユーは話がよくつかめなままアドゥーと戦闘、リユーが勝つとアドゥーは所長の陰謀を詳しく話すからJLOにこいと言う。リユーはどちらを信じるべきか、話を聞くためJLOに向かう。



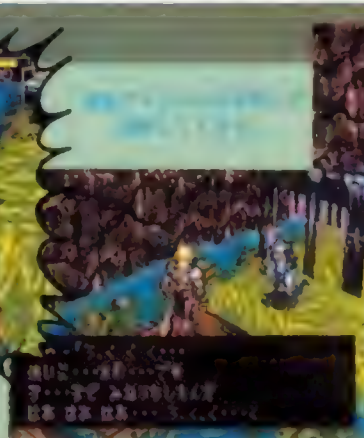
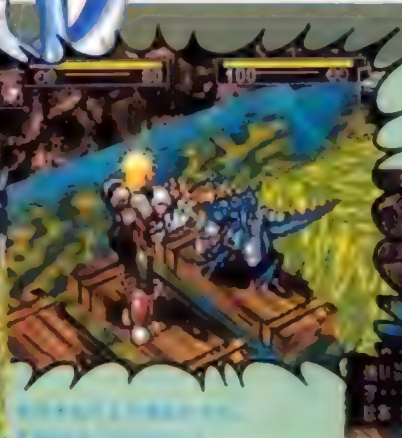
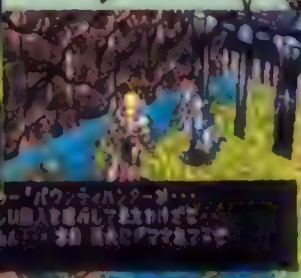
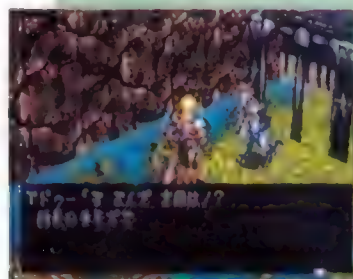
所長の陰謀



同じ頃、クルトリーゲンと側近のドックルは、ラマゾン河に強力なモンスターを放ち、罠のレベルを上げたという会話をしていた。

つまりリユーを事故に見せかけて殺そうしている。最初からウダノートのことを話す気などなかったのだ。まんまと利用されたわけだ。

アドゥーと戦闘に



JLOに向かえ!

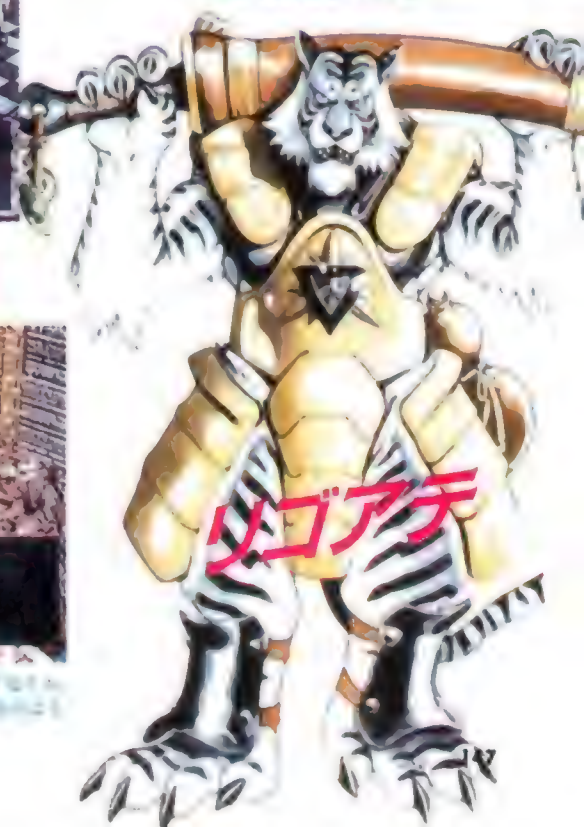
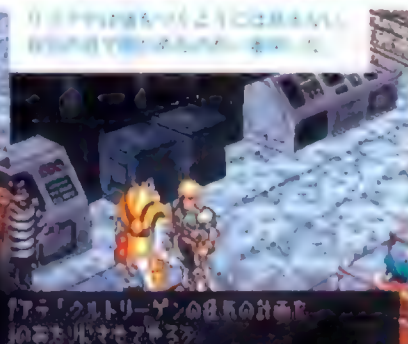
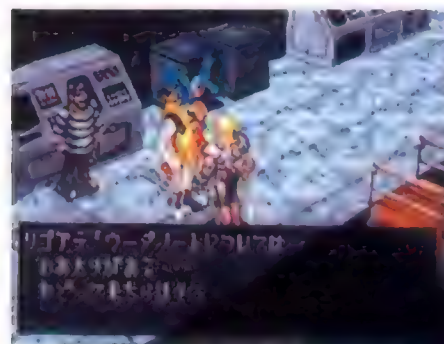
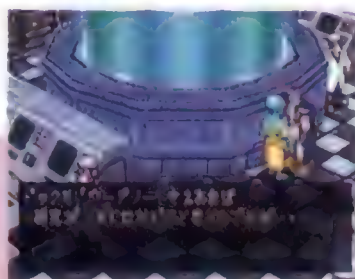
JLOに到着。クルトリーゲン所長の悪事を暴け!

レベルの上った罠をくぐりぬけ、なんとかJLOまでたどり着くと、JLO幹部のリゴアテにクルトリーゲンの陰謀について聞かされる。リユーがいまいち信用できずにいると、デクスキャリバー城に乗り込めばすべてがわかんと言ひ、帰ってくればウダノートの情報を教えてくれるという。

なんとなく利用されたような気分だが、弟のため、真実を知るためにデクスキャリバー城に向かう。

そのころ……

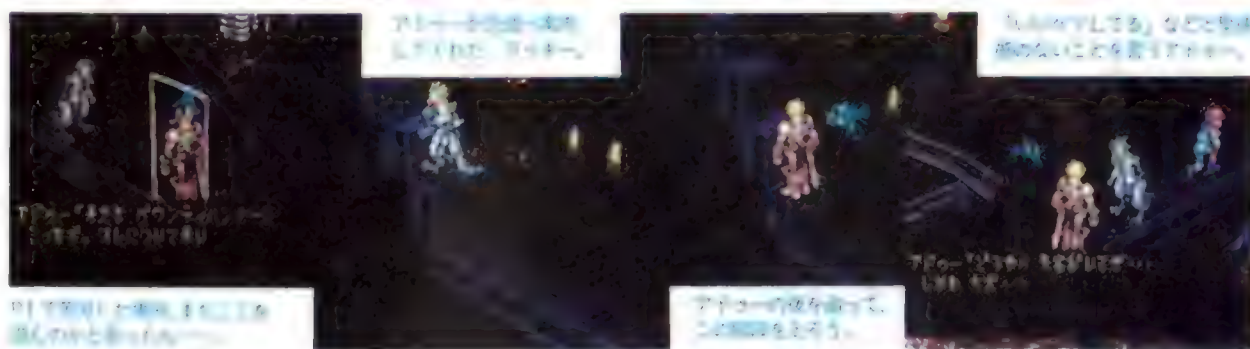
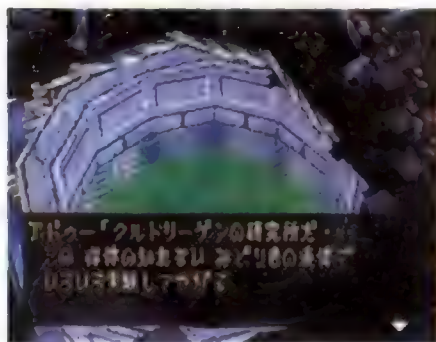
研究所ではこの緑色の液体から怪物を作り出す実験をしていて、クルトリーゲンは囚人で人体実験をするつもりらしい。



デクスカリバー城の屋根裏でリュウが見たものは？

デクスカリバー城の屋根裏まで登ってみると、アドゥーが先に来て待っていた。アドゥーに案内されて奥へ進む途中、どこからか忍び込んだ女忍者（コユキ）に会うが、リュウ達に気づくと素早く姿をくらましてしまう。さらに奥に進むと研究室の上に出て、モンスターを作り出す実験材料の、妖しげな緑色の液体を目撃する。これはもう、クルトリーゼンが陰謀を企てているという動かぬ証拠。ここでリュウはやっと確信することができた。

さっさとJLOに戻り、リゴアテ



にウーダノートの情報を聞こうとするが、突然、罠が作動してリュウとアドゥーは研究室に落とされてしまう。もっと早く気づいていればこんなことには……。



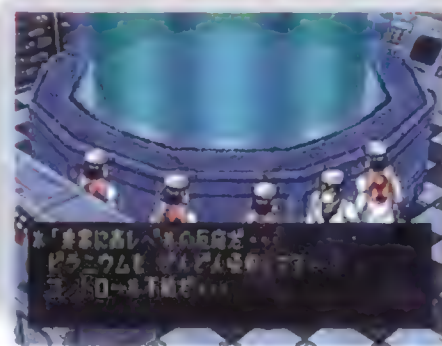
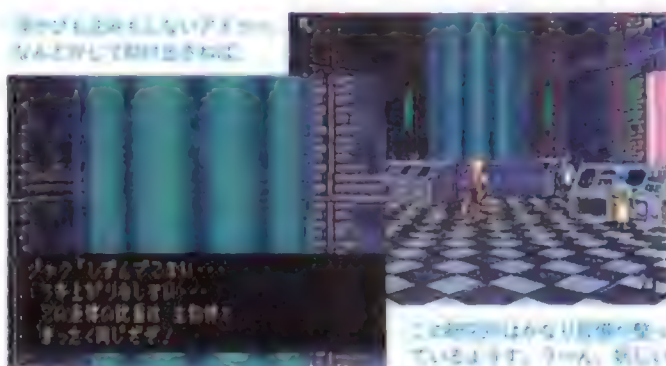
PIでは

PIではアドゥーの救出のためにこの屋根裏に来たのだが、そこで液体に落ちそうになっているコユキを発見する。PIではリュウとアドゥーが罠にかかったが、PIではその罠にコユキがかかってしまったわけだ。



ジャクに助けられたリュウ。だがアドゥーは……

実験材料の液体に落ちそうになるリュウとアドゥー。リュウはなんとかジャクに助けられ、無事だった。しかしジャクはアドゥーまでも助けることはできず、液体の中に落ちてしまう。アドゥーは意識を失っているようで、自力で液体から出てくることができない。アドゥーを助ける方法を聞こうと、そばにいる研究員達に話しかけてみても、彼らは気が狂っているようでブツブツとわけのわからないことをつぶやくだけでまるで会話にならない。なす術もなく研究所をウロウロしていると、他の研究員と同じように気が狂ったドックルが突然襲いかかってくる。今はそれどころじゃないというのに、回避もできず戦闘になってしまう。



ドックルと戦闘に

ドックルはその弱そうな体格とはうらはらに、実はかなり強い。パワーもさることながら、時々投げてくる薬品入りのフラスコがクセモノ。さらに必殺技の召還魔法で炎の精霊を召還し、リュウを火だるまにしようとするぞ。恐るべし！





拷問室に連行されてしまったリュウ。そこで大事件が!

他の手がかりを探そうと研究室から出たたん、3人の看守達によって拷問室へと連行されてしまう。拷問室から看守達が出ていったあと、突然大きな揺れとともに壁がくずれ、向こう側から大きな怪物が現れる。怪物はあたりを見回すと、すぐに戻って行ってしまった。呆然としているリュウに、ジャックは怪物とアドゥーの反応が同じだと告げる。あの液体がアドゥーを怪物にしまったのか?



拷問されていたコユキを発見! 助け出せ!!

拷問室を見回すと、拷問用の電気イスにロックされているコユキを発見する。その直後警報が鳴り、この場にいるのは危険と判断したリュウは、コユキを助けようとする。しかし、イスのロックは簡単には外せそうもなく、助けるとすれば、イスごとコユキをかついで外まで運ぶしかないようだ。助けるか見殺しにするかはプレイヤーしだい。選択によって後の展開が変わるから良く考えよう。



このあともまだまだ冒険は続く.....

ここまで一気に紹介してきたけど、実は省略している部分もかなり多い。そのへんは自分でプレイしてするときを楽しみにしていよう。

このあとの展開は、デクスキャリバー城でコユキを助けたか助けていないかで大きく変わってくる。だいたいの方は助ける方を選択すると思うの

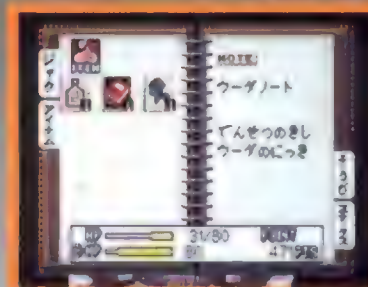
で、ここではその場合の展開をちょっとだけ紹介しよう。でも、助けなかった場合の展開も非常に面白いので、一度は試してみるといいだろう。

リュウはウーダノートを求めて、クルトリーゲンの家に潜入することになる。そしてウーダノートを発見するが帰り道は.....

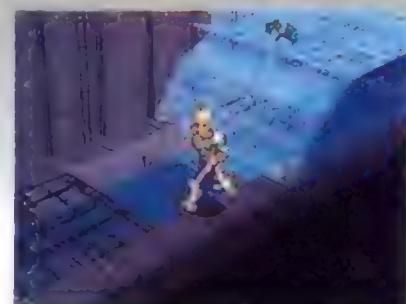
クルトリーゲン所長の家



ウーダノート発見!



だが...!?





サイバードール

シナリオ2までの全武器紹介!!

完成度
100%

メーカーから一言

サイバーな皆さん、大変長らくお待たせしました。セガサターン初のサイバーバンクRPG「サイバードール」。ついに、ついに発売です。初回版には原画集がついて6,800円/抽選でサイバーTシャツももらえます。さあ、君もデバッガーに入隊しよう。

●アイマックス●8月3日発売●6,800円●RPG
●18歳以上推奨

これでまだほんの一部だ!!

いよいよ発売される、サイバーバンクRPG「サイバードール」。

今回は、シナリオ1~2で登場する武器を完全紹介する。これさえあれば、マガジンの補給も武器選択も迷わないはず。この中から自分の好きな武器を選んでいこう。



どの距離でどの武器を使うか、最初は悩んでもこれで安心!

ショップリストの見方

武器リストの上部には攻撃範囲マーク、名称、使用カートリッジの順で表記してある。攻撃

回数は武器によってさまざまだが、同じ距離で同じ攻撃範囲の武器でも攻撃回数が違うので注意。攻撃回数が多いほど、ミスした場合のフォローができることを念頭に入れよう。

シナリオ1のショップにある武器

シナリオ1の最初にあるショップには、近・中・遠距離、3つの攻撃範囲の違う武器が一通りラインナップされている。ベストチョイスとしては近(○)中(●)遠(●)の5つの兵器がベストだ。

SIG/SAUER294 B

一点集中攻撃型ピストル。最初に持っているデザートイーグルより、若干威力があるが、基本的性能に変化はない。デザートイーグルの威力に不満を感じたなら買い換えてもいいだろう。一点集中近距離武器は絶対必要なので、必ず装備。



ヒートストーム C

近距離用ポンプモーター式の火炎放射機。ボディの3箇所を攻撃するのでこれもパーツ入手の際に使える兵器である。攻撃回数は1回で、一見頼りないが、これと右のマックスどちらか1つを装備していれば、何とか重宝するはずである。



MAX MODEL70 A

近距離で使用する、全体攻撃Wバレルショットガン。攻撃回数は2回で、それだけ威力もある。邪魔な敵には、これを使用して効率化を図ろう。ヒートストームと違い全体攻撃なので、弱いパーツがあれば、これ1発で完全に破壊することが可能。



FA-MAS.HG B

中距離で使用する、一点集中攻撃武器。中距離から狙う場合に最も信頼できる武器で、攻撃後に敵が接近してから、倒しやすくなる。しかし、中距離で集中攻撃してもメリットが少ないので、使う場面というのは比較的少ない、悲運の武器だ。



CURIOSITY GUN A

中距離から、敵の3箇所のパーツを攻撃する武器。攻撃回数は4回で、ダメージにバラつきがあるのが難点。



ガトリングシューター A

序盤の中距離武器の中で最大の威力を持つチェーンガン。超連続攻撃が、敵全パーツを襲う。最も使える武器。



エレクトリガー A

遠距離から一点集中攻撃を行う光学武器。これで先制し、中距離でガトリングを使用すれば、接近せず倒せる。



DESTROYD-BUZ A

遠距離で敵の3箇所のパーツを攻撃する対アーマードスーツ用武器。攻撃回数は1回だが、威力は信頼が持てる。



BIG ONE C

遠距離から強力な全体攻撃を行うマクロジップ弾射出機。しかし、デストロイドと同様、重いのが難点である。





ショップ以外でも強力な武器が入手できるぞ!!

ショップ以外でも、敵を倒した時やストーリーの展開で入手できる武器がある。ここでは、それらを集めて紹介していこう。これらは、ショップで入手する武器よりも強力な場合が多く、入手できればかなり進行が楽になる。主として、敵から入手することが多いので、同じ武器を入手した場合は本部に転送だ。



H&K MPS-K9 C

中距離から3箇所を攻撃するサイボーグ用MP5。攻撃回数は10回で、シナリオ3でも登場する強力な兵器だ。

ベレッタ157RR B

シナリオ2で、シャングを飲まされた後に武器を何も持っていないと、その後女性からもらえる小型の近距離用ピストル。1発の威力は弱いのだが、攻撃回数は5回と比較的多い。1発攻撃のヘルホークと使い分けると有効だろう。

DESTRUGTER B

ブラックスクリューよりも強力な連続攻撃を行う、中距離用チェーンガン。シナリオ2の後半で非常に使える武器。

DEATH SEED B

遠距離用の、アーミー制式ロケットランチャー。これも、シナリオ2の後半で入手できる強力な武器である。

NEOイングラムSP A

中距離で使用する、ネオイングラムのスペシャル版。シナリオ2の最後に入手でき、シナリオ3でも通用する。

シナリオ2のショップにある武器

シナリオ2のショップも、基本的なラインナップはシナリオ1と変わりない。ここでぜひ欲しいのがM1030D.Cと、ブラックスクリュー。これがあれば、序盤からかなり楽な戦闘ができるだろう。

HELL HAWK A

一点集中近距離攻撃武器。攻撃回数は1回だが、絶大な威力を持つ。シナリオ2で集中攻撃ができるのは、これと途中で入手するベレッタだけ。頭を狙う場合に使えるので、どちらかを装備していれば問題ないだろう。状況に応じて使い分けろ。

HOT-PASSION A

近距離用のハイバーン型ファイヤーシューター。攻撃回数は1回だが、シナリオ1のヒートストームの強力版と考えればいだろう。しかし、カートリッジは種類が違うので、買い換えなければいけない。攻撃グラフィックが派手で見栄える。

M1030D.C C

近距離で使用するショットガン。攻撃回数は3回で、非常に強力。近距離攻撃は、この武器とヘルホークさえあればほとんど対応ができるだろう。カートリッジがほかの武器と違うので、補充を欠かさないようにしておくことが重要だ。

WA2010 C

中距離用の、一点集中武器。攻撃回数は3回で、威力もある。だが、これを使うなら、ブラックスクリューだ。

NEO-イングラム B

中距離で使用する、対サイボーグ用イングラム。攻撃回数は5回で、それだけ攻撃にバラつきが目立ってしまう。

BLACK SCREW C

中距離用の全体攻撃チェーンガン。シナリオ2に入ったら、すかさず買っておくと非常に使える有能武器だ。

DOOM-D1991 B

遠距離からアルゴンガスを照射する光学武器。攻撃回数は1回だが、威力は信頼が持てる。重さもそれほどない。

スエヨシ? シキ A

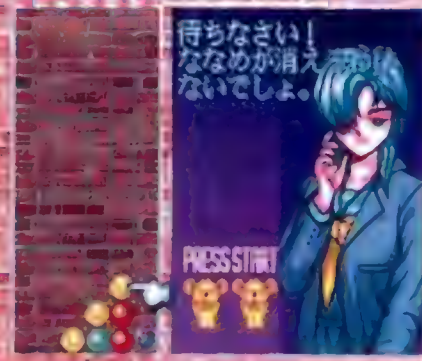
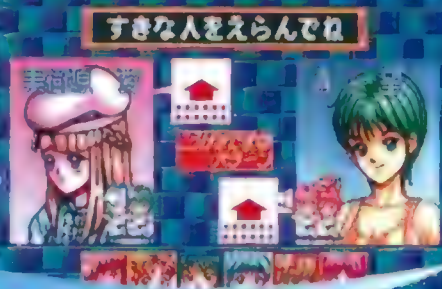
遠距離用の、無反動砲。攻撃回数は1回だが、デストロイドと同様のカートリッジで利用できる。

マインシューター C

遠距離用特殊スレイ弾射出機。攻撃回数は1回。強力なのだが、重量が問題だ。遠距離で弱らせるなら……。



ときめき メモリアル 対戦ばするだま



完成度
90%

メーカーから一言

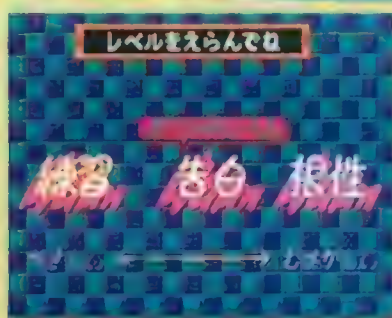
もうすぐ、あと一歩で開発終了です。そしたら、もっともっと細かく紹介ができますね。すると、この商品の魅力を120%お伝えできるわけです。次回の記事からはそれが可能ですから楽しみに。アーケードで腕を磨きながら待っていてね。——(宣伝・植柳)

●コナミ●9月27日発売●5,800円●対戦バズル
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

2つのモードには、ある秘密が?

なんて言うほど実は大げさなものじゃないけど、1P、2Pモードの特徴ってヤツを見てちょーだい。

1人プレイモード



1人プレイモードはアーケード版と同じく、全11人のキャラクターからいずれかを選び、数人の相手(人数はレベルで異なる)とばするだままで対戦するというもの。最終目的地はもちろん伝説の樹の下。ここでどんな結末を迎えるかはプレイヤーの腕にかかっている。なお、練習モードと告白モードは、対決デモの追加音声はあるが基本はアーケード版と同じ。しかし、最も難しい根性モードのみエンディングに新たなビジュアルが追加されているぞ!

クリア後は、データのセーブで新ビジュアルがいつでも見られる!

コンシューマ版「ばするだま」は、さらにおまけとして、エンディングのビジュアルがいつでも鑑賞できるオプションがついている。例えば、1人プレイで根性モードをクリアし、ビジュアルを見た後にセーブすると、そのキャラクターのグラフィックが好きな時に見られるというくあいだ。これはかなりやりがいがあるぞ。



これが最い出モードの画面。データは最後まで残してクリアしたものだ。全員のグラフィックが揃った。

2人対戦モード

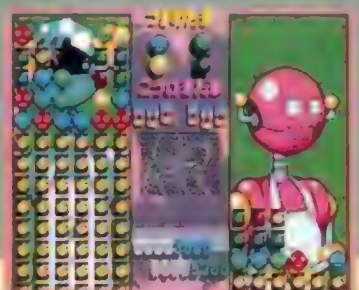
こちらは人間どうしの対戦モード。やはりアーケード版と同じだが、こうげきだまパターンが1種類追加されている(1Pモードにもあり)。ちなみに背景のゲームセンターは、対戦モード専用だったりする。



ところで「ロボ作モード」って何?

対戦モードには「ロボ作モード」というものがあるが、そもそもこの名称の由来はアーケード版の元祖「対戦ばするだま」にある。かの作品に登場したロボ作は、こうげきだまが「同一カラーのこだまを下からせり上げる」という、対戦相手にとっては簡単に超連続で返せる弱いヤツだったのだ。早い話が「ロボ作モード」とは、どのキャラクターを選んでもこのこうげ

きだまパターンになり、熱い超連続合戦が楽しめるモードなのである(写真はプレイステーション版「ツインビー対戦ばするだま」のロボ作)。



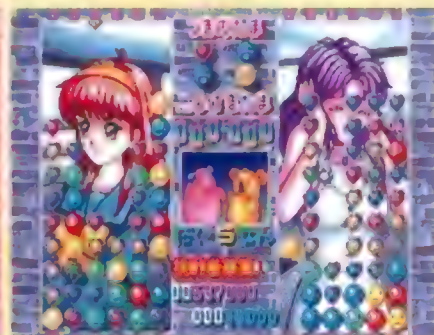


ゲーム自体の楽しさにも匹敵する
ツボにハマったリアクション!



アタック時の動きもナイスですが、たくさん降
らされた時の困った表情もなかなか。

しつこいようですが、「ばずるだ
ま」シリーズのゲーム部分以外の魅
力と言えば、なんといっても「キャ
ラクターのリアクション」ですネ。
連鎖を重ねるごとに、元気ハツラツ
(なんかズレているコもいるけど)な
ポーズ&かけ声で楽しませてくれる
わけですが、通常は手前のたまが邪
魔でせっかくのグラフィックが見ら
れません。そこで今回は特別に、た
まなしバージョンでお見せしちゃい
ましょう。



本編の「ばずるだま」の邪魔のリアクションにも匹
敵する早乙女さんの不思議な表情。



「よろしくね先輩」
早乙女 優美

ひたすら元気のカタマリの優美ちゃん
は、プロレスごっここのノリでアクティブ
に攻める。日夜、兄の好雄君を相手に練
習した技はダテじゃない?

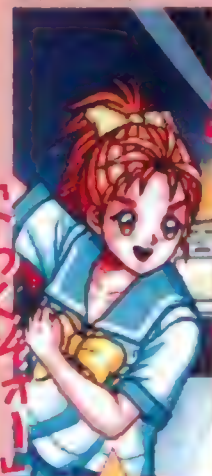
このあたりから、しだいに熱くなって拳を握りしめる。「必殺」のかけ声は
次手の予告だ。

2~3連鎖



ちょっとやさそとの連鎖
ではまだノリが足りない
のか、書段どおりの子供
っぽい表情。

「ウオーウオー」
「いつくシヤオー」



4~5連鎖

「必殺」

「優美ボンバー」



満を持しての「優美ボン
バー」が炸裂。ところで
これって、いったいどん
な技なんだろう。

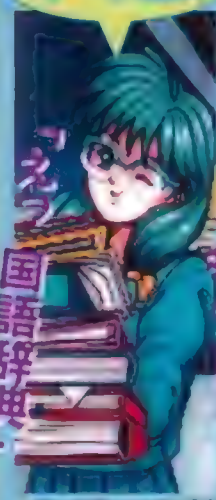
6連鎖以上



「えっと がんばります」
如月 末緒

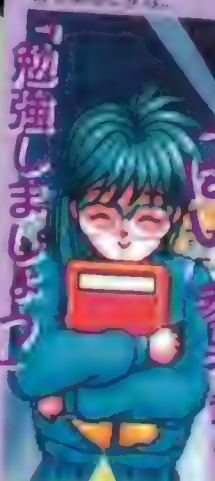
文学少女の如月さんは、本をドカドカ
積み重ねて対抗。百科事典って表紙が厚
いからカドが当たると痛いんだよね…っ
て、そういう使い方はどうかと思うが。

4~5連鎖



次第に分厚い本ばかりを
積み重ねてくる。ちよっ
と時で、それをどうする
つもりか?

2~3連鎖



「勉強しましょ」
「はい 参考書」

「えっ 国語辞典」

「もう 百科事典よ」

「ギヤあー」

「あんなに」

「あんなに」

「あんなに」

「あんなに」

「あんなに」

「あんなに」

「あんなに」

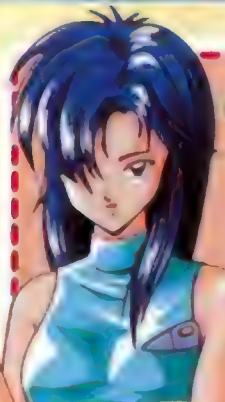
「あんなに」

「あんなに」

「あんなに」

「あんなに」

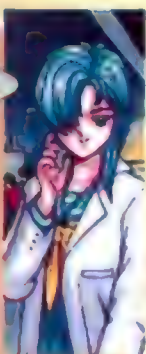
6連鎖以上



「ふふふふふ」

紐緒 結奈

本編での活躍ぶり(?)に負けず劣らず、
はするたま編でも1人で異彩を放つ存在。
他の女の子と明らかに系が違うリアクシ
ョンは、まさに「攻撃」そのもの。



どこから電源をひいてき
ているのか、電極でパチ
パチ威嚇。これでもまた
序盤とは……



2~3連鎖

4~5連鎖

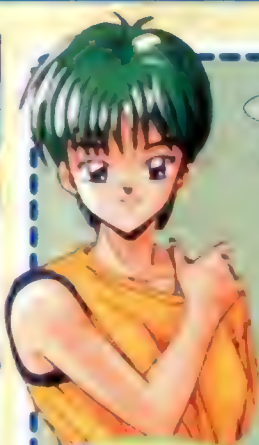


だんだん高熱が過激にな
っていき結奈さん。ああ
っ、熱むからやけを起こ
さないでくれ~。

とうとうあの世界征服口
ボかお出ましに! あ
の、これって「ぼするだ
ま」ですよ?



6連鎖以上



「がんばるぜ」

清川 望

1人プレイモードでは、青森が海の場
面で登場して水しぶきをかけてくる清川
さん。対戦モードのゲームセンターでも
おかまいなしに水をかけます。



2~3連鎖



最初は小手調べ。海で遊
んでいる時のように、お
ふだけ程度の小さな水し
ぶきをかけてくる。

しだいに視界を覆うほど
の大きな水しぶきに。対戦
相手はかなり水を飲まされ
ていそう。



4~5連鎖

6連鎖以上



とどめは両手でバシバシ。
ちなみに6連鎖以上で終
了すると、タオルで髪を
拭くくさも見られる。



「超がんばるからね」

朝日奈 夕子

言っていることとやっていることがさ
りけなく食い違っているのが楽しいリア
クション。それでも細末にならないのは
彼女の人徳か?



2~3連鎖



体当たりで相手の別腹を
しているのか? 両脇が
ツインビー風のフォント
なのか過っばい。

ワザじゃないと罵いつ
つ、その金歯にこの切り
返し。体全体を使ってダ
メーリを食ってますな。

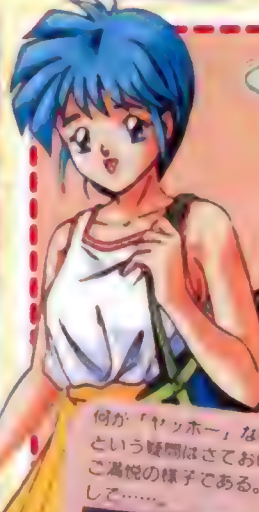


4~5連鎖

6連鎖以上



ついに出来た。朝日奈
さんお約束の「超」コト
バ。両脇には最後まで磨か
しちやってもう。



「根性でがんばりましょう」

虹野 沙希

虹野さんは得意の応援と料理でのタフ
ルアタック! 本編でのお弁当イベント
をモチーフにしたグラフィックかなん
ともマニアックだ。



4~5連鎖



ひょっこりと横から水筒
が出てきました。この画
突きはちょっとしたマジ
ックですな。

何か「ヤッホー」なのか
という疑問はさておいて、
ご満悦の様子である。そ
して……



2~3連鎖

最後に手作りのお弁当で
アタック(と言っている
のたろうか?)。ごちそう
さまでした。



6連鎖以上



「あら、私なの？」

鏡 魅羅

ばするたま対戦でも基本姿勢である女王様的性格を発揮しまくりの鏡様（さん付けではない）。相手に屈辱を与えたい時にはうってつけのキャラクターかも。



4~5連鎖

魅羅に絡まれた状態が少し。涙のさめきオーラをまといつつ、甲斐いまいかにたまる。



2~3連鎖



ポーズと言葉が徐々に高飛車になっていく。しかし鏡様の貴骨頂はまだこんなものではない。



6連鎖以上



「オーケーいいわよ」

片桐 彩子

片桐さんのリアクションは美術関係かと思いきや、趣味の域を超えているともっぱらの噂のカラオケでした。美声を聞かせて相手を惑わすとか？



2~3連鎖

さあ、次第に興が衰えてまいりました。今宵もワンマンショーでつづってください。



とりあえず軽いハミングから入ります。持っているのは真実のカラオケマイクだろうか。



4~5連鎖

6連鎖以上



音痴も眩しき見れ、音もよいは怪談に？ もはや誰にも彼女をよめることはできない。



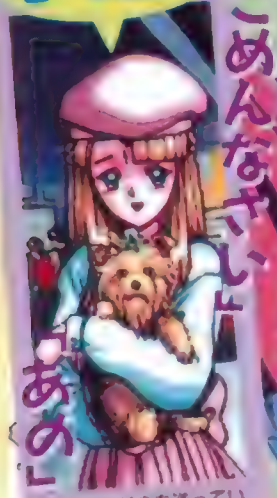
「あ、はずかし…」

美樹原 愛

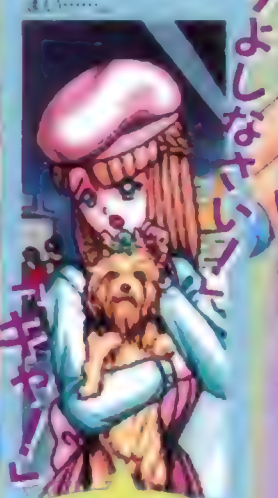
愛犬のムク（?か?）といっしょに登場の美樹原さん。本人よりもムクのほうが競争心むきだして、どっちがメインなのかわからないぞ。



2~3連鎖



こうげきだまを送っていないながらも、ひたすら低姿勢なリアクション。でもムクの目は怖いよ。



4~5連鎖



口鼻を見せんばかりに吠えまくるムク。イヤになるくらい聞きこまれたグラフィックがなんとも。



「よろしくお願いします」

古式 ゆかり

ある意味、最も終極的なホーッとしたリアクションの古式さん。連綿と続くほどに、力が抜けていくクラフックを見せてくれるぞ。



4~5連鎖



2~3連鎖



ここにいても礼儀正しい古式さん。ところで真実に憑んでいるトリはいるかい？



6連鎖以上

アーケードで超人気のアクションパズル再び登場

マジカルドロップ2

完成度
85%

メーカーから一言

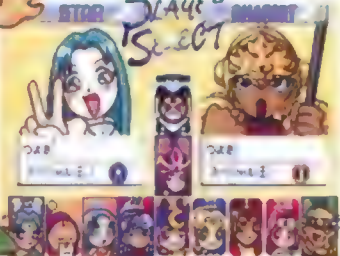
アーケード版でも多大な評価を得た「マジカルドロップ2」が様々な付加機能をつけてサターンに登場します。簡単なルールで熱い対戦を楽しめるアクションパズル。お父ちゃんからお坊っちゃんまで、合言葉は「マジドロ2」だ!!

- セガ●8月発売予定●5,800円●PUZ(打上げパズル)
- 2人対戦可能●全年齢推奨

遊び方は色々、各モードを紹介だ!



2P対戦モード



対戦モードの豊富なメニューの中にはキャラの攻撃ブロックを変える能力の組み替えがある。これで同じキャラでも違う能力の対戦ができるぞ。



よくある落ちモノパズルゲームとは違う新しいアクションパズルのジャンルを作った「マジカルドロップ」。今回の2では好評だったアーケードのキャラクターをそのまま移植。サターンのオリジナルモードもふんだんに盛り込まれているぞ。モードは4種類。メインとなる「ストーリーモード」、ワイド画面のステージでひたすらドロップを消す「ひたす

らモード」、詰めパズルの「ひらめきモード」、2人対戦専用の「対戦モード」がある。もちろん家庭用ならではのオプション機能も豊富。特に対戦モードはハンディキャップから攻撃ブロックの段数まで変更することができるので、友達同士の対戦もよりいっそう楽しくなるね。今回は3つのモードの簡単な説明とキャラクターの紹介だ。

ひたすらモード

ワイド画面のステージでひたすら消していく。難易度選択や段位認定もあるぞ。



他にもある楽しいモード

今回画面を紹介できなかった「ひらめきモード」はスピード抜きの頭脳勝負。



脳天気なハナタレ君 フール

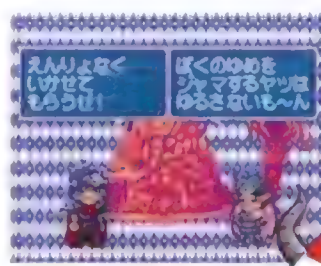


キャビキャビの歌姫 スター



ストーリーモード 前半に登場する4人を紹介!

ストーリーモードは10人の中から自キャラを選択しCPUに順に挑戦していく。カワイイ会話シーンが見物。ノーコンテニューでクリアすると……。



イタズラ好きの小悪魔

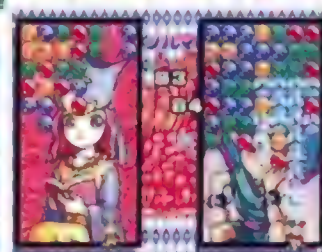
デビル ボス



自称ヒーローの熱血漢 チャリオット



タカビーな聖職者 ハイプリエステス





探偵 神宮寺三郎

未完のルポ

完成度

40%

メーカーから一言

6年ぶりに「探偵神宮寺三郎シリーズ」が復活することになりました。ザッピングシステム・尾行システムなど、様々な要素を盛り込んだ本作品は、従来のファンはもちろん、そうでない人も十分満足いくものになりますので、ぜひお試しを！ (宣伝課/えび)

●データイースト●10月25日発売予定●5,800円
●アドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨

あの神宮寺が
6年ぶりに登場!



神宮寺三郎

アメリカで探偵の助手として活躍し、帰国後、探偵事務所を開く。クールだが人情家。

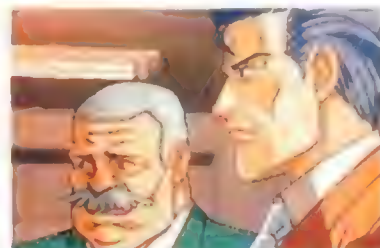
捜査をよりオモシロクする 新システムが加わった!

通算5作目という長い歴史を持つ神宮寺シリーズ。主人公神宮寺三郎が殺人事件を捜査するアドベンチャーだ。今回の「未完のルポ」は各地で撮影し

た実写映像を使ったビジュアルなど臨場感あふれるゲームに仕上がっている。ゲーム進行はコマンドを選択しシナリオを進めていく、もっともオーソドックスなもの。シナリオも今までの流れで新しいストーリーを展開させている。



ゲーム画面では会話の相手などの他にアイテムや持ち物なども表示される。



捜査の途中でイベントが起これるとムービーシーンが入る。苦悩する神宮寺と地味警官。捜査が行き詰まったような雰囲気だ。

神宮寺の頼もしき 仲間達

神宮寺の仲間達ここで紹介する。今までのシリーズをプレイしたことがある人には馴染みの顔ぶれだろう。特に新システム追加で注目しておきたいキャラを神宮寺と合わせて人柄などを紹介しよう。

プレイヤーチェンジシステムが新しい

ストーリーの要所要所で操作するキャラクターを変えることができるシステム。キャラクターを変えることでストーリーを別の視点から見るができるのだ。



神宮寺の助手 御苑洋子

留学中、神宮寺と出会う。英語の他3カ国語を使いこなす才女。帰国後、再開した神宮寺の秘書になる。

尾行システムとは……

斜めに見下ろした視点でプレイヤーや車を操作し犯人の追跡や聞き込み調査を行うシステムだ。



病院の資料室で調べているのはやはりカルテなどの重要な書類か? 車の尾行シーンなども緊張のシーンになりそうだ

この男は
一体!?

ベテラン刑事 熊野参造

淀橋署のベテラン刑事。30年間捜査一課にいた大ベテラン。定年を控えているためデスクワークが多いのが悩み。



フリーライター 与野恭介

正義感の強いフリーライター。今回の事件の被害者と直接関わり、未完であるルポを完成させる決意をした。



神秘の世界

エルハザード

EL-HAZARD
The Magnificent World

発売
直前

CHECK
POINTS

完成度

100%

メーカーからひと言

神秘満載、美女いっぱいこのゲーム。開発スタッフの多くは現在、新キャラのイシエル嬢に燃え燃え状態です。あーっ、この色っぽい声かたまらないっす！お姉様ー!!って訳でまたまた新しいエルハの世界が広がりました(笑)。7月26日発売のアレもよろしくね

●バイオニアLDC●8月9日発売予定●6,900円
●アドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨

「エルハ」な世界を「とことん」味わうために

HOW
TO
PLAY

普通にプレイするだけではもったいない!

これが「エルハ」流楽しみ方だ

せっかくのマルチシナリオなんだから、いろいろ試してみなきゃ損というもの。共に行動するパートナーもじっくり選んでこの世界を敗策しよう。同じような場面でもキャラクターが変わればまた違う反応が見れて面白いぞ。何回も繰り返し遊べ!

CHECK
CHARACTERS

個性の光るキャラクター達が見せる多彩な表情

気丈な
葉々美が...

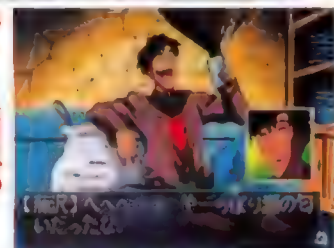


【イシエル】気になるのよ。
【イシエル】このエルハの謎を...

頼りに
なる
2人



でも酒が
からむと...



【龍矢】へへへ... 酔っ払いの匂いだったな。
こと酒に関してはてんで特。藤沢先生、こうなるともはやテコでも動かない。これさえなければ...

恋する
乙女たち



【イシエル】お姉様、このエルハの世界は、本当に素晴らしい世界です。私も、この世界で、自分の役割を果たしたいです。

アレーレ
女好き!?



【アレーレ】はあ、お姉様、このエルハの世界は、本当に素晴らしい世界です。私も、この世界で、自分の役割を果たしたいです。

金う美女、美少女こととして登場する。金う美女、美少女こととして登場する。金う美女、美少女こととして登場する。



CHECK 2 EVENT

誰を連れているかで変わる
マルチシナリオの**妙**

途中起こる様々な出会いや別れ。ゲーム内では2人までの同行者を連れて行くことができるが、それがゲーム展開を左右することも少なくない。その一例としてこんなシーンを挙げてみた。どれが「正解」ということはないのですが多くのシーンを楽しんでほしい。

[illegible]

水の大神官
である
ミーズが
いないとき

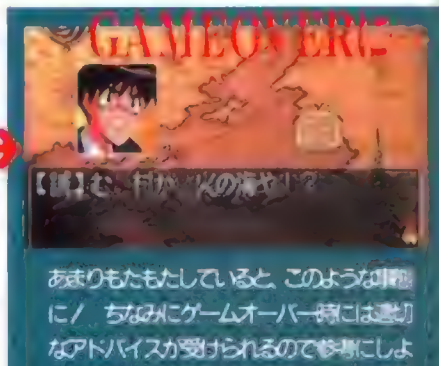
もしミーズが
いるならば…



東洋の諸国を巡り、彼に富強の方途を示す
 といふ條件で日本の競争を誘ふ。この結果
 日本は、一躍世界に名を挙げることゝなり

3日以内に
ミーズを
連れてこれ
なかった

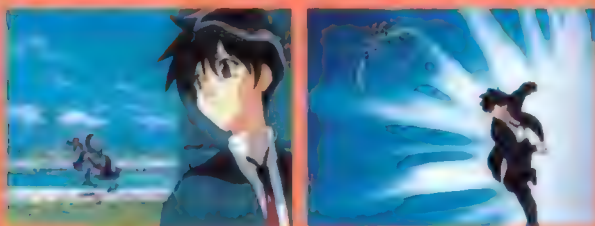
ミーズが
間にあった



あまりもたもたしていると、このような問題に/ ちなみにゲームオーバー時には適切なアドバイスが与えられるので参考にしよう。まあ、この場合、何が電かったか、原因

また アイテム「水龍の涙」がある場合

水を操れるという「水操の涙」があれば、話はまた違った展開に。バグロム兵のスキをついて池に放った指輪の力で陣内の作戦は文字どおり水の泡と化すのであった。



「ここにこの大団地がある」と知りずにそれいっしょを
とりかへた僕らには、モースとマースの2人とも「僕
も、今をコヤにしてみればもういっしょだ」



ミーズの法術が炸裂!

CHECK
KEY WORD

今後のストーリーに関わる いくつかのキーワード

世界を滅ぼす力を持つ「伝説の鬼神」をはじめとして、このエルハザードには数々の伝承や古代の遺物が残されている。ここでは実際に本編に関わってくるいくつかの事柄からうかがい知れる「エルハ」の世界観を少しでも感じてもらえたら幸いである。

【古の力】とは？

高い文化レベルを誇っていた旧エ
ルハザード文明の残した遺物。起動
原理は不明。操作法については伝承
などでわずかながら判明しているも
の。『伝説の鬼神』もその1つ。



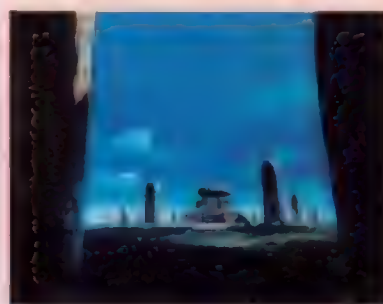
【神の目】について

古の力は全て神の目を動かすための原動力にすぎないとまで言われる次元兵器。世界を破壊させかねないほどの力を持つため、現在は封印されている同盟軍最強の切り札である。



【4人目の大神官】は？

各地を放浪し、人々の中で修行を行う地の神官。聖石の丘という聖地はあるものの、彼らが集うのは年に1度のみ。ルーンも知らぬ第4の大神官に本当に会えるのだろうか？



第3の勢力【幻影族】

幻術を使って人心を惑わし、人々に不幸をもたらすと言われる青い肌を持つ種族。得意の幻術で堂々と王宮に潜入し、神の目の秘密を探っていた彼らの真の目的とはいったい？



NEWS

初回限定版は
豪華BOX
仕様だ!

うれしいお知らせ！ サターン版エルハザードの初回特典はナント、豪華特製パッケージに設定資料集（詳しいことはまだヒミツ）の「エルハザード秘密ブック」がついてお値段そのまま。その内容は買ってからの楽しみ。8月9日はショップへと走れ！

通常パッケージ



秘蔵ブック



がついて



発売されるのだ!!

SOON SOFT



完成度
90%

メーカーから一言

夏といえば海！ 海といえば水着！ 水着といえば美少女！ 選りすぐりの女の子8人がアイドルの座をめぐる繰り広げる麻雀バトル。キミはマネージャーとなって彼女たちをアイドルの座につかせることができるか？ もちろん勝てばギャルの水着姿も♡

●SharRock●9月13日発売予定●5,800円

●2人打ち麻雀●18歳以上推奨

めざせアイドル スター!!

夏色メモリーズ

麻雀編

アイドル目指して麻雀で勝負!!

夏にピッタリの美少女麻雀ゲームが登場するぞ。ストーリーはというと……大手テレビ局のスタジオに集まった8人の美少女。そこでは「キミがアイドル!」の最終決戦が幕を開けようとしていた。勝ち残れるのは1人だけ。そして勝負の行方は、芸能人にとって必要な「運」と頭のよさを試すための知的格闘技「麻雀」で決められるのだ(ババァン!!)。プレイヤーはお気に入りの美少女のマネージャーとなって、他の女の子たちとの麻雀勝負に勝たなければならない。勝って勝ちまくってアイドルスターの座を手に入れよう!!

野本かおり ダンサー

1974年12月27日生まれ。特技はスノーボード。ラップが趣味だというかおりちゃんは、その音楽センスを生かしてダンサー姿での登場。将来はかぶりものもこなせるバラドルになりたいんだって。「自分なりに楽しんで対戦してね/がんばれー/」。頑張っちゃお。

キラキラ



遠山かすみ 女子高生

1978年7月25日生まれ。特技はピアノ、趣味がお菓子作りというとっても女の子らしいかすみちゃん。ほとんど現役そのまま、女子高生での登場だ。「恥ずかしがってたけどがんばったのでかすみと遊んでネ/」。ううーんカワイイ。



夏

五ノ嵐絵美

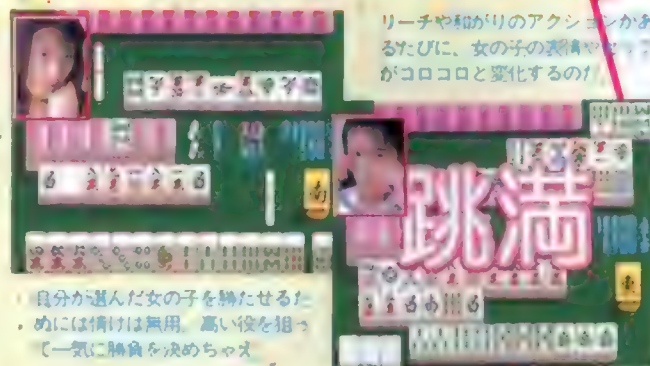
チアリーダー

1976年1月14日生まれ。一輪車に乗れるという絵美ちゃんは、自慢の運動神経を生かしてチアリーダー姿で登場。音楽鑑賞のほかに、ねんどと針金をいじるなんて変わった趣味もチャームポイントのヒトツカナ。「負けないぞーうっ」とけなげに頑張ってます。



イカサマ、アイテムなしの2人打ち麻雀

気になる麻雀ゲームのシステム
 といえば、イカサマ、アイテム
 なしの正当派(?)2人打ち麻雀を
 採用。手軽に女の子たちとの対戦
 が楽しめるぞ。対戦した女の子の
 持ち点を、すべて奪ったなら勝ち
 抜けだ。もちろん女の子たちのム
 ービーも満載。うれしい水着姿も
 拝めてしまうのだ。



自分が選んだ女の子を勝たせるた
 めには情けは無用。高い役を狙っ
 て一気に勝負を決めちゃえ

リーチや和がりのアクションがあ
 るたびに、女の子の表情やポーズ
 がコロコロと変化するのだ



日焼け

1974年8月23日生ま
 れ。コンピュータ・プ
 ログラムができちゃ
 うという恵子ちゃん。趣
 味もダンス、スノボ、
 サッカーと実に多彩。
 テニスウェア姿も似合
 ってるゾ。「私だけ見つ
 めて。損はさせない
 わ!!」とカゲキな発言
 も。



関根敏江 ウエイトレス

1974年8月12日生ま
 れ。趣味は書道と手芸
 とワリと古風なカンジ。
 趣味の音楽鑑賞は何を
 聴いてるのかな?将来
 の夢はTVにずっと出
 ていられるアイドルに
 なること。そんな敏江
 ちゃんからのメッセー
 ジは「見・て・ね♡」だ
 って。



1977年7月18日生ま
 れ。女子レスラー姿の
 杏美ちゃん。特技はな
 んとアニメソングを歌
 うこと。きっと通信カ
 ラオケで熱唱してるん
 だろうな。夢は个性的
 な魅力のある女優にな
 ること。「私に勝つまで
 頑張ってるね。でもやり
 すぎには注意♡」

太田優紀 エアロビクス

1977年1月5日生まれ。趣味は読書と
 いたって普通だけど、特技はオドロキ
 の器械体操。エアロビクス姿で元気な
 笑顔を振りまいてくれるのだ。そんな
 優紀ちゃんの夢は女優になること。優
 紀ちゃんからファンへのメッセージは
 「私の顔で笑ってね/」って、エ?

美

少

女

藤原れい 女子高生

1978年12月30日生まれ。れいちゃんは趣味はス
 ノボ、特技は水泳という活発な女の子。将来の
 夢は男の人にも女の人にも好かれる女優になるこ
 となんだって。キミたちへのメッセージは「頑張
 ります。応援してくださいね♡」。応援してあげて。



GALS PANIC SS

ギャルズパニックSS

アーケードゲームでもおなじみの「ギャルズパニック」が、ついにサターンにも登場するぞ。ゲームのルールは実にカンタン。敵に触れないようにラインを引っ張って獲得エリアを増やして、女の子の絵を完成させればステージクリアだ。フィールドの背景にはカワイイ女の子のグラフィックが隠されている。シルエットで表示された女の子が少しずつ見えていくシステムと相まって、ボーイズのハートをガッチリキャッチなカンジだ。また、コンシューマーでの新要素として、ボスへの攻撃ができるようになったり、ステージクリアの速さを競う2人対戦モードも追加されているゾ。



画面を分割して楽しむ2人同時プレイを追加。相手より早く画面を完成させれば勝ち。アイテムを使ってもOKなこともできるぞ。

完成度
70%

メーカーから一言

エリアの広げ方に性格が表れる!? 両面の隅々まで四角く囲む几帳面型、1度で可能な限り大きく広げる一攫千金型、女の子のシルエットをナメるように型取るスケベオヤジ型など…。では、究極の囲み方とは? 同時発売の攻略本をご覧ください。(商売上手HDD)

●毎日コミュニケーションズ●'96年9月27日発売予定●6,800円
●アクションパズル●全年齢推奨●2人対戦プレイ可能

陣取りアクションパズル



自機・ライン

Aボタンを押しながら移動するとラインを引っ張りながら移動する敵や敵の弾に当たってしまうとワンミス。

獲得エリア

すでにプレイヤーがラインで囲んだエリア。獲得エリアの外周を移動している限り、敵にやられることはない。

ボス

ザコ敵と一緒に画面角を動き回る。ときおり弾を発射して攻撃してくる。アイテムで攻撃することも可能だ。



アルバムモードで女めコにいつでも会える!



ゲームに登場する女の子は全部で10人。それぞれに誕生日や趣味などのプロフィールが用意されている。女の子1人につき10枚以上用意されたグラフィックはとてキレイ。1人プレイ用のグラフィックは1画面では収まらないサイズだし、2人プレイ用では、1P側と2P側に違ったものが用意されている凝りようだ。クリアした面のグラフィックは、アルバムモードでいつでも楽しむことができるぞ。



NIGHTTRUTH

Explanation of the paranormal

#01 “闇の扉”

闇の扉とは!?



完成度
100%

メーカーから一言

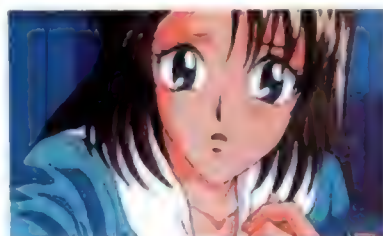
発売が1週間延期になってしまってゴメンなさい。しかもソフト同梱のハガキ、イベントチケット希望の締切が8月10日…(修正が間に合わなかった)。締め切りは1週間、延ばしますので、どんどん応募してください。読みやすい字で書いてくださいね♡ (広報R)

●ソネット・コンピュータエンタテインメント ● 8月9日発売予定 ● 6,800円
●マルチ・シネマ・アドベンチャー ● 18歳以上推奨

聖嬰学園で何かが起こる

ついに発売日まで約2週間と迫った「ナイトウルース」。開発もすべて終了し、あとは発売を待つだけとなったことを伝えておこう。ナイトウルースの魅力のひとつに、マルチ・シネマ・アドベンチャーシステムがある。これは、従来のアドベンチャーゲームがベースのストーリーに枝葉の部分が存在するといった構成だったのに対し、物語中にあらかじめ複数のシナリオを持たせているのが特徴。もちろんシナリオの1本1本に非常に手の込んだストーリーテリングが

なされているのだ。今回は、その複数のストーリーから、2つの物語を紹介する。ゲームの特性上、あえて詳しい解説はしない。あとは自分の手でルートを見つけだし、驚愕のラストシーンを、その目で見てもらいたい。



すべてのセリフには、声優が演じる音声が付いている。声の演技にも注目してほしい。



「ここから先は自分の力で進んでいくことになる。慎重に、慎重に進めよう。」



「恐怖におののく舞城舞華と女性陣3人。いったい何があったんだ?」



すべての物語は偵探が目撃するところから始まる。舞城舞華が事件を起こしたところから、初めての調査現場が登場する。怒った舞城舞華を引き留めるか? 一方で、その後の展開が変わってくるのだ。ちなみに上の写真は引き留めた場合での展開だ。

CAST

ゲームの中心をなすキャラクター達5人。それぞれに特殊な能力を持っているのだ。

十六夜慎哉



このゲームの主人公。一見明るく少々軟派な青年だが、根は真面目で正義感の強い熱血少年。超常現象に明るく、またその謎を解き明かそうとする。自らの意思を持ち、魔法の力を持つ霊剣「セクンダデー」の主。

水風舞璃亜

慎哉の幼なじみ。武道をたしなみ、その腕はかなりのもの。勝ち気で喧嘩っ早い性格だが、寂しがり屋な一面も持つ。



常盤俊英

博士号を持つ天才少年。考古学、科学全般に通じる、生粋の科学至上主義者。さまざまな発明品で5人の行動をサポートする。



宮条麗美香

明治時代より続く財閥の令嬢。お嬢様育ちで穏和な性格をしているが、実は阿倍清明の子孫。陰陽術、風水術を使いこなす。



姫川藍

5人の中では一番若く、子供っぽい性格からマスコット的な存在として可愛がられている。実はかなり特異な能力を持っている。





FILE-01

【封印】

○地下墓地の恐怖

それは舞璃亜が目撃したイジメの光景から始まった。

授業も終わりに差し掛かったころ、窓の外を見ていた舞璃亜の顔つきがふいに陰しくなる。目線の先には不良に囲まれた、小学校時代の級友魅砂がいた。不良を追いかけた舞璃亜が魅砂の顔を見ると、額には三日月型の傷が残っている。「魅砂どうしたのこの傷、あの子達につけられたの?」

心配する舞璃亜をしり目に、魅

砂の言葉は一向に要領を得ない。

「もう大丈夫なの、もう……」

その後、5人は普段使われていない旧校舎に入っていく魅砂の姿を目撃する。俊英の話から、カタコンベの存在を知り、魅砂を追いかける5人。洞窟の先には学校創立以前に運び込まれたという不気味な棺桶があるのだった。

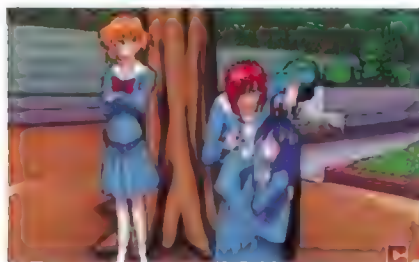
「慎哉、一刻も早くここから立ち去るのだ。この棺こそ……」

セクンダディの言葉の持つ意味は? そして闇に光る瞳の主は? 闇の扉がまた開かれる……。

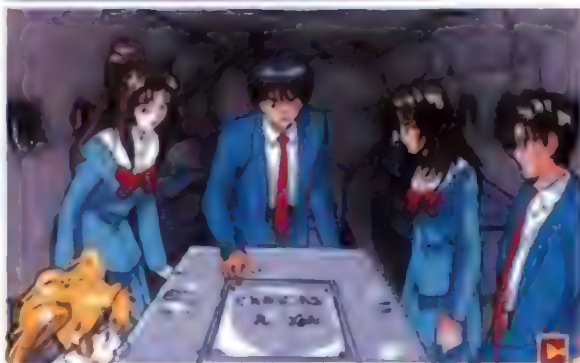


「優哉先輩ようこそ。教室の扉の上から、傷を負った目つきで優哉先輩を見つめる魅砂。昔は笑顔で過ごした少女がここまで変えてしまったものは、いったい何なのであろうか?」

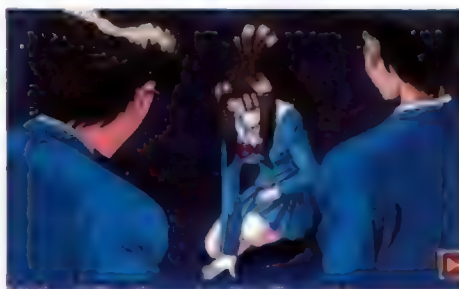
扉の奥で
眠る者は!!



魅砂が不良に囲まれていたとき、小学校時代の級友に助けを求められていた。



「ここはカタコンベの中だ。せりとする、利を思てたが何もなし。5人、この扉は開けずにはいられない。その扉の奥には……」



旧校舎に閉じこめられたカタコンベの入り口を捜すため、地面に手をあてて地脈を調べる舞璃亜。



ナイトゥルースのための

オカルト
用語辞典

■陰陽道【おんようどう/おんみようどう】

元来は古代中国の陰陽五行説に基づき、天文・星象などを扱う術。平安中期に活発であり、当時は政治的な部分にまで影響が及んだと伝えられる。賀茂、安倍の両氏が有名で、特に神代の陰陽師「安倍晴明」が有名だが、賀茂氏はこの子孫という説

定である。式神や護符を使いさまざまな秘術を行ったと言われる。映像で見られるイメージとしては映画「京都御所」が有名。

■カタコンベ【かたこんべ】

洞窟や地下に作られた基地。特に古代ローマの秘蔵が有名。ローマの初期キリスト教徒が、迫害を避けて集まった場所でもあり、ヨーロッパに多数現存し、観光名所として一般に公開されていることもある。

■結界【けっかい】

一般的には、仏教修行のため一定区域を閉ざること。神祕学的には、護符や呪文などを用いて境界

界からの侵入を阻む境界を作り出すこと。外界からの影響で破れることもある。

■護符【ごふ】

神仏が加護して様々な厄難から退れさせる札。紙片にお経や神仏の名前、五芒星などを書いたもの。肌身にはけたり、壁には張り付けたりする。神社で購入できる「お札」とこれに当たる。

■五芒星【ごぼうせい】

星形の紋章。古代エジプトのソロモン王が魔神を討つために用いた言われている。「ソロモンの封印」とも呼ばれる。ゲームでは魔具音が使う護符として登場。



FILE-02

【炎】

○謎の人体発火を追え!

それはテレビから流れるアナウンサーの声で始まった。

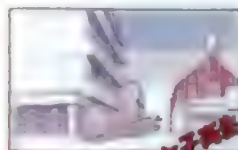
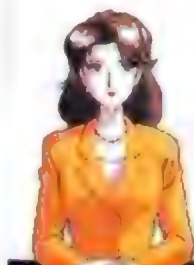
「本日未明、東京都渋谷区内の私立高校として名高い聖嬰学園で、同校の生徒と思われる焼死体が発見されました」

扱いは小さかったが、新聞にも謎の焼身自殺を告げる見出しが紙面に躍っていた。

朝の登校時に、珍しく一緒になった5人はお互いの無事を確認して胸をなで下ろす。学校でも話題の中心はやはり焼死体のことであった。そんな中、慎哉と俊英は、新聞部の保から、実は焼死体の一件は、自殺ではないらしいことを告げられ愕然とする。

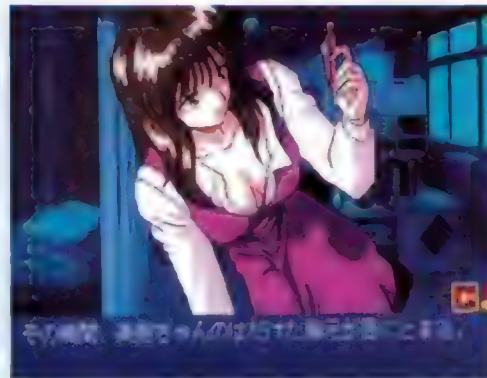
突然の豪雨のため、学校に取り残されることになってしまった、教師と生徒達。不審な停電で、校内は闇に包まれる。そして、1人の少女が慎哉達の目の前で突然に燃え上がる。次々に起きる人体発火の恐怖。はたして人体発火の原因は? そして取り残された者達の運命は?

闇の扉がまた開かれる……。



東京都渋谷区内の私立高校として名高い聖嬰学園で、同校の生徒と思われる焼死体が発見されました。

本日未明、東京都渋谷区内の私立高校として名高い聖嬰学園で、同校の生徒と思われる焼死体が発見されました。



『白いものが
すべていけないの…』

TURN INTO
NEXT ISSUE



校門の前でずっとまって貰っても、なかなかあいてくれない。



教室から学校を管理するホストコンピュータにアクセスする俊英。

■式神【しきん】(shikigami)

陰陽道で、陰陽師の命令に従い、変幻自在の不思議な技をこなすという精霊。紙を切って人や獣の形にして、それを実体化させたとも伝えられる。使い魔。

■人体発火【じんたいはつか】

人体が突然高温の炎に見える謎の発火現象。アメリカ南部などで実際に報告されている。原因は不明。

■地脈【ちみく】

一般的には地質の連続した層や、地下水の通り

道を指す。風水の用語としては、土地の気の流れとして用いられる。

■風水【ふうすい】

日本でも最近、家相や土地柄などを考える点として注目を浴びているが、風水が盛んな香港や台湾の地中国では、土地や建物、物質などが持つ気(生命エネルギー)の流れをつかみ、バスターとして活用する技法とされる。現在でも広く活用されている。

■魔法【まほう】

広い意味では、人を惑わす不思議な力となるが、そのジャンルは呪術、錬金術、占星術などと多岐

に渡る。魔法の本質は魔法は、セクシィに頼る部分が見え取れるので、西洋魔法の類々と推測される。

■魔法陣【まほうじん】

魔法を行使するために用いる陣。主に四芒星や六芒星が描かれた、ゲームのオープニングアニメで見られる魔法者の魔法陣は五芒星である。

■魔剣【まけん】

魔的な力のある剣。霊魂を宿す。魔剣学的には、魔剣を鍛えたり、魔剣の構造を研究したり。魔剣の力を生かす術を指す。ゲームではセクシィが魔剣に登場。

湾岸デッドヒート リアルアレンジ

走りが
さらに
リアルに!

完成度
100%

メーカーから一言

「リアルアレンジ」の最大のアレンジポイントはやはりドリフト感でしょう。いままで何気なく通過できたコーナーが急に曲がれなくなります。でも、その難しさが面白いんですよ。それから、美しい女性達も必見です。(マジでエボIVがほしいPCソフト事業部・Y)

●バック・イン・ビデオ●8月9日発売●6,800円
●カーレース●2人対戦プレイ可能●18歳以上推奨



このゲーム、中々新しいリアルな走りを実現しています。走りやドリフトがかなりリアルな感じがします。前作の走りよりもっとリアルな走りもあるのだから、ぜひ試してみてください。

選べるマシンは3種類

マッドパイパー

MAXスピードに重点を置いたマシンだ。その分加速やグリップ力が犠牲となっているが、トップスピードでは誰にも負けないぞ



ダークネビュラ

立ち上がりを重視した加速重視のマシン。最高速では他車に引けを取るが、コーナーからの立ち上がりはピカイチだ



ラビットファイヤー

すべてにおいて平均的なスペックのマシン。初心者にとっては扱いやすいマシンだが、上位を狙うには少々力不足



前作同様対戦プレイも可能。友達と2人で熱いバトルが楽しめる。3人で走って先にゴールしたほうが勝ち



タイムアタックモードも健在。コースとマシンを選んでベストラップを狙おう。アタック終了後には井上麻美ちゃんが走りチェックしてくれるぞ

前作から約7カ月。首都高速湾岸線を舞台にしたレースゲーム「湾岸デッドヒート」が、よりリアル、より美しくなり帰ってきた。コースや車種は前作と同じだが、よりレースゲームとしての走りの部分にこだわった結果、車の挙動アルゴリズムの大幅強化。そして美しさを追求した結果の、女性モデルの一新と、ゲームの方向性をさらに押し進めた形となり、熱い走りが再び繰り広げられる。

また、ビデオクリップ「湾岸デッドヒート+リアルアレンジADDITION」も1つにパッケージングされているぞ。

湾岸の美女に魅せられる熱い走りの快感

ハシリ

今度は優しく周ましてくれる 5人の美女



今回ゲームに登場する女性には5人。前作より人数は減ってしまったけど、どの娘もテレビや写真集で活躍する美人アイドルばかり。また、前作では乱暴な運転をするとすぐに冷たい態度をとられてしまったが、今回は大丈夫。たとえレースに負けてもプレイヤーを励ますような優しい言葉まで掛けてくれちゃうのだ。

松田千奈

彼女のことについて語ると、その93センチというダイナミックなバストのことを取り上げてしまいがちだ。だが、このゲームでも見せるアダルツな雰囲気も魅力のヒトツ。いわゆる大人の色香ってやつを振りまいてるのだ。



木内あきら

「ギルガメ」でおなじみの関西弁ギャル。ゲームでは標準語だけどね。1位の時には「走っている時のあなだってステキ♥」なんて嬉しいこと言ってくれるんだけど、負けたとたんに「ごめんなさい」なんてそりゃナイよ。



女の子はBeppin!!
ゲームはZeppin!!

完成度
100%

メーカーから一言

女の子の映像を使ったモーションパズルシリーズは、究極のタレントを起用したこのタイトルで打ち止めます。この次にXものを企画していたのですが、ヒナと千奈はもうあまり水着にならないと思います。このゲームはコレクター必携ですよ。5年後には……。

●YANOMANGAMES●8月2日発売●6,800円●PUZ(モーションパズル)
●2人対戦プレイ可能●シャトルマウス対応

易經



これが全アイテムリストだ

VSバズルモードでは、種類のアイテムの中から1種
知恵を選択する。各アイテムの効果を実験に入れておこう。

下級アイテム

エスコート

手に持ったピースかどこに
置けるか、正しい位置を教え
てくれるアイテム
とにかく1つでも
多くピースを置き
たい時に使おう



カニ

カニが現れて、相手が置い
たピースを持ち去ってくれる
ただし、相手のカー
ソルに触れると、
しばらくの間、近
寄れなくなる



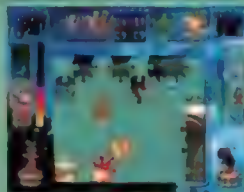
ミラー

一定時間、相手のカーソル
の動きが鏡に映るようにな
る。よみがえり、相手は
ピースを置かせたく
ない時に使おう



ビキニ

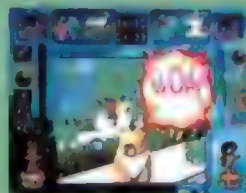
相手の隠れたギョールの水管を
取ってしまえば、敵は
動きがとれなくなり、
一定時間アイテム
が使用不可に



上級アイテム

ボム

好きな場所に置くと、そこ
を中心とした9ピースを吹き
飛ばすことができる。自分の置いた
ピースも吹き飛ば
す。壊すから注意!



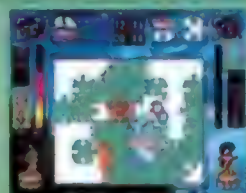
ヤシの実

選んだ横、列のすべてのピ
ースを吹き飛ばしてしまう
あらかじめ使う列
を決めておき、自
分はその列に置か
ないようにしよう



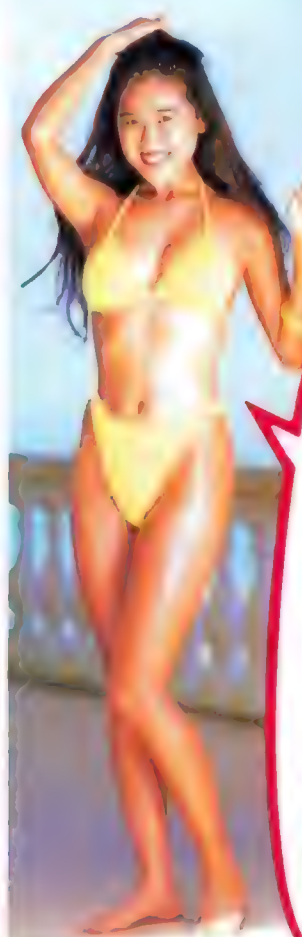
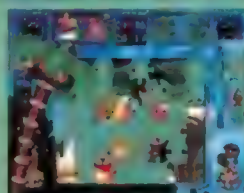
トルネード

相手のカーソルに竜巻かま
とわりつき、相手は持ってい
るピースを吹き飛ば
してしまう。相
手はピースを置け
なくなるぞ



ヤシの実

ヤシの実をつかんでグラグ
ラ揺らし、ヤシの実を落と
してピースをはじき
飛ばす。自分のピ
ースも飛ばしやう
から注意しよう



アイテム活用が勝利のヒ・ケ・ツ!



メーカーがオススメするタイプ別組み合わせパターン



波

堅実型

初めはエスコートを使っ
てピースを置く。画像が半
分くらいできたところでピ
キニやトルネードで相手の
攻撃、動きを止め、その間
に自分は着々とピースを置
く。波は相手のピースが多
いところに使用。



トルネード



ビキニ



エスコート



ボム



ヤシの実



カニ



ミラー

意地悪型

初めの頃から4つのアイ
テムを頻繁に使い、ジャマ
ばかりしてタイムアップ勝
ちを狙う。かなりせこいけ
ど、実はなかなか強い戦法
だ。こんなことばかりして
いると、そのうち誰も対戦
してくれなくなるかも!?



ボム



ヤシの実



カニ



エスコート

ギャンプル型

エスコートを多用してど
んどんバズルを作ってい
き、ちょっとでも負けそうにな
ってきたらヤシの実を使っ
てピースをはじき飛ばす。
そしてまたエスコートでひ
たすらピースを置く。勝つ
も負けるもヤシの実しだい。



ステキな
プレゼントも
あるのよ♡

ファンは要注目!!
3人といっしょにすごせる!!

2大プレゼントを紹介!!

特製 ポスター

まず最初は、夏らしい
絵柄の特製ポスター。
欲しい人は官製ハガキ
に住所・氏名・電話番
号を明記の上、〒103
東京都中央区日本橋箱
崎町24-1 ソフトバン
ク セガサターンマガ
ジン編集部 ポディス
ペポスター くれった
らくれ!」係まで。



ヒナ・千奈・あきら のサイン入り サターン

お次は超豪華、ヒナ、千
奈、あきらの直筆サインが
入った特製サターンを各1
名、合計3名様にプレゼン
ト。こちらは「ポディス
ペシャル264」のソフトに同
梱されているアンケートハ
ガキを、必要事項を記入し
た上で送ろう。キミは誰の
サターンが欲しい?



COMING SOON SOFT

SLAM IN JAM '96

featuring
MAGIC & KAREEM

マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーの
スラムジャム'96

6月29日、横浜アリーナでジャパンナショナルチームを相手に華麗なプレイを見せてくれた、天才プレイヤーマジック・ジョンソンがサターンにも登場。

完成度
100%

メーカーから一言

アーケードドライブなゲームを! というのが開発スタート時のコンセプトでした。いかがでしょう!? 超有名なマジックはもちろん、マジックとともに開発に関わってくださったMr.ジャバーのゲーム中の年齢を一切感じさせないパワープレイは必見。(IE・高橋)

●BMGビクター●8月9日発売●4,800円●スポーツアクション
●4人同時プレイあり●全年齢推奨●ターミナル6対応

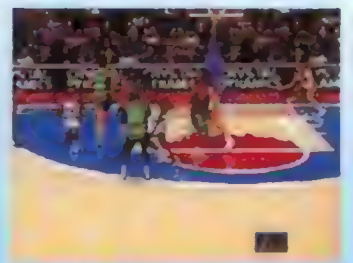
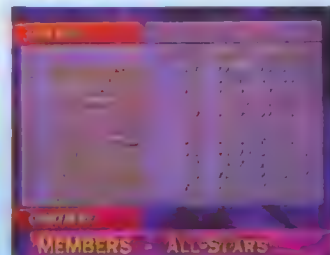
臨場感溢れるリアルバスケットボールゲーム

「スラムジャム」はNBAのルールを完全にシミュレーションしたバスケットボールゲーム。アメリカ国内と世界、合わせて29のチームが用意されている。チーム全体を操作することもできるし、1人の選手になりきってプレイすることも可能。ゲームの難易度は、ファウル判定のレベルや選手の疲労度の有無にいたるまで細かく設定できるので、初心者から上級者まで幅広く楽しむことができる。



これがジャバーのスカイフックシュートだ。カクンと曲がった右手首が特徴。

マジックとジャバーが往年の名コンビぶりを発揮するオールスターチーム。



ブロックやスクリーンといった奥深いプレイも楽しめるのだ。

マジック&ジャバーが監修 もちろんゲームにも登場!

「スラムジャム」はレイカーズの黄金時代を築いたマジックとジャバーが監修。さらにゲーム内のドリームチームにも2人揃って登場する。下の写真は、アメリカで行われた契約のセレモニーの様相だ。



カリーム・アブドゥール・ジャバー



マジック・ジョンソン

長身のポイントガード。その絶妙のパス回しで「マジック」のあだ名が。パルセロの名センタープレイヤー。ロナ五輪ではドリームチームを率いて金メダルを獲得。フックシュートが武器。



速い、的確、そしてデカイ

これが本場のプロバスケットボールだ!!

「スラムジャム」はコンピュータの強力な思考エンジンによって、選手の速い動きと的確な攻守展開の実現に成功している。それに迫力のあるクォータービューの画面、観客の声援や選手のシューズの音までをシミュレートしたサウンドが加わり、ダイナミックなゲームが繰り広げられるのだ。

華麗な速攻をスローモーションで
リプレイ!

インスタントリプレイ機能を使ってプレイの再現もできる。リバウンドからの速攻を見てみよう。

What a leaper!
すごいジャンプ!

Unbelievable!
信じられない!

Super Jam!
スーパージャム!

やっぱりバスケットはダンクシュートノ、迫力満点だ。

プレイをさらに熱くする
英語実況!

ゲームの実況は全て英語。本場のままの雰囲気味わえるぞ。

From way downtown!
スリーポイント・シュートだ!

用意されているモードは 3種類

「スラムジャム」ではプロバスケットボールの公式戦と同じ82試合を戦うシーズン戦(56、28、14、1試合のショートバージョンも選択可能)と、16チームで争う勝ち抜きトーナメントのプレイオフ戦とを楽しむことができる。好きなチームで1回限りのプレイを楽しみたい人には、エキシビジョン戦も用意されている。



本場ではシーズン戦での上位16チームのみが出場できるプレイオフ戦を再現。

スーパーテクニックを マスターしよう

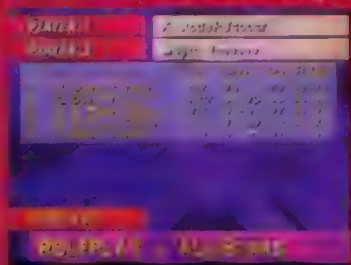
ある程度操作に慣れたら、高度なスーパーテクニックにチャレンジしてみよう。パワフルなダンクシュート、コンビネーションが真となるアリー・ウープ(空中で受けたパスを直接ダンクするプレイ)、マジックも顔負けのシュートフェイクを自在に決められるようになれば、さらに「スラムジャム」が楽しくなること間違いなしだ。



パワフルなダンクシュートはCボタン+RまたはLボタン+方向キーだ。

最大4人での マルチプレイが可能

「スラムジャム」ではさまざまなマルチプレイが楽しめる。対戦はもちろん、2人で協力してコンピュータと戦うこともできる。2人でプレイすれば、高度なコンビネーションプレイを繰り出すことも可能。バスケットの醍醐味を味わうことができる。さらにマルチターミナル6を接続すれば、2人対2人の対戦が実現するのだ。



協力プレイの場合も、チームモードと人の選手になりきるモードとが選べる。



WORMS

戦略を立てて敵のワームをやっつけろ!!

完成度

80%

メーカーからひとこと

アメリカで大ブームを巻き起こした「WORMS」が、ついにセガサターン用ソフトで登場です。ただのシミュレーションゲームではありません。プレイすればするほどハマります。キャッチフレーズは「ちょハマ!」秋まで首をながーくして待っててね。

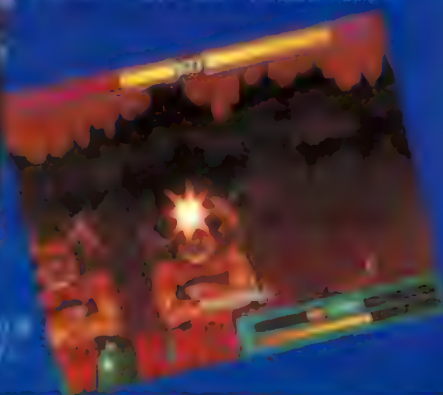
●アイマックス●11月発売予定●5,800円●シミュレーション●2人協力プレイ可能●全年齢対象

アメリカ生まれのオカシなヤツ登場!!

アメリカで大人気を博したアクションパズルゲームが、サターンで登場する。ゲームの主人公は、タイトルにもなっているワーム（ミミズ）。奇妙だけど、どこか愛敬のある動きが笑いを誘うイカしたヤツ。そんな彼らのチームを操って、与えられた時間の中で効率よく敵を倒し、高得点を得ることがゲームの目的だ。

20種類以上も用意された武器は、バズーカやマシンガンで攻撃したり、地雷やドリルなどで状況を有利にするなど、使い方や効果もさまざま。中には敵に特攻を仕掛ける「カミカゼ」なんて攻撃もあるのだ。このほかにも、40億以上も用意されたフィールドや、戦略を考える要素、2人協力プレイなど、ハマれる要素も満載なのだ。

フィールドはなんと **40億** 以上!!



オレ達の活躍を楽しみに待ってな!!

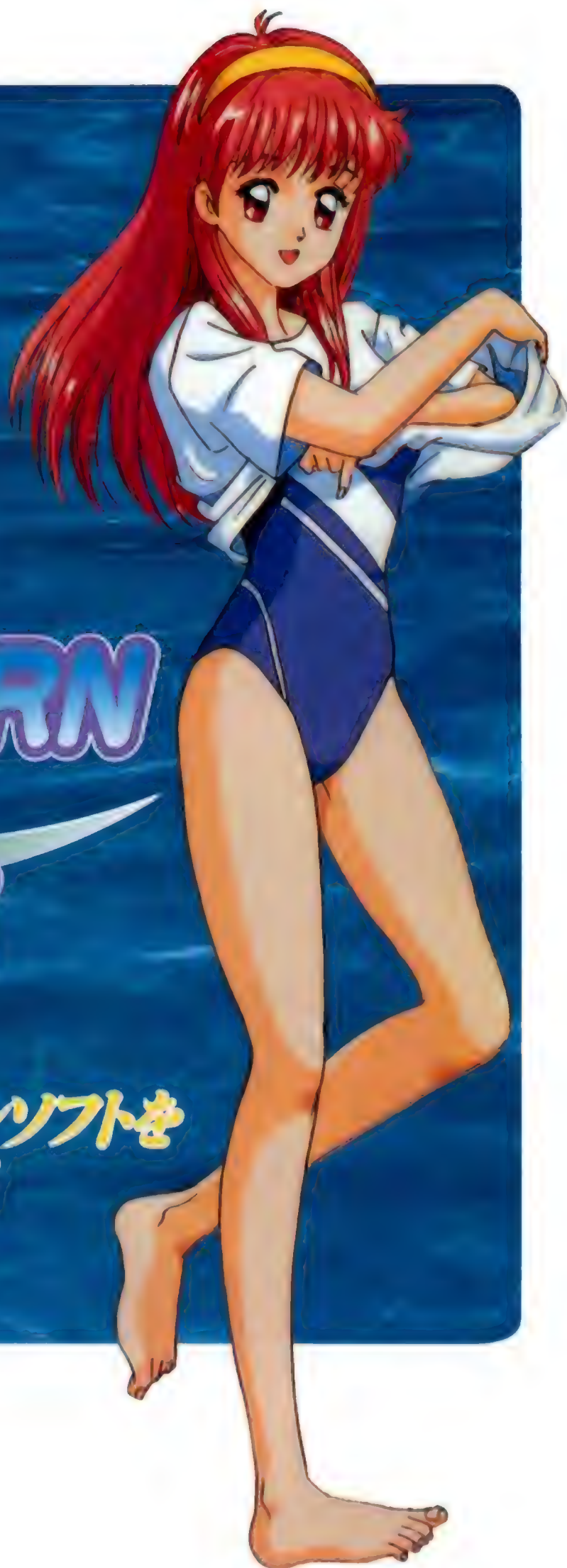


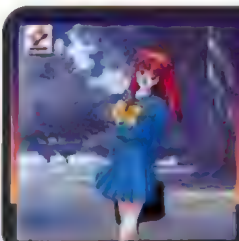
SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後の
セガサターンソフトを
徹底ガイド!!

夏、真っ盛り。暑さにめげず、ゲーム攻略に
いそしんでくれ!

P174.....ときめきメモリアル～forever with you～
P182サターンボンバーマン
P184餓狼伝説3
P186ロードラッシュ





ときめきメモリアル

●コナミ●発売中●デラックス版 5,800 円/スペシャル版 9,800 円●恋愛シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

祝ときめきメモリアル 発売!

フィーチャーが追加された他にも、前号の開発スタッフのインタビューで明らかになったように、主人公の

いやはや、いつかはこの時が来るとは思っていたが、ついに去る 19 日、発売されましたね。サターン版「ときめきメモリアル」。移植決定の第一報があった当時から記事を担当してきたライターとして、感慨深いものがあります。サターン版は卒業式の日に自分から告白できる、という新

セリフ以外のすべてのメッセージが音声化された「完全版」ということで、ダテに後発移植じゃないな、と安心(?)させてくれました。おそらく今後、これ以上の完成度を持った「ときめき」は登場しないでしょう。このサターン版の存在を脅かすとしたら、まったくの「オリジナル続編」ぐらいでしょうね。おっと、先の話はこれくらいにして、まずはサターンで「ときめき」ワールドを存分に堪能してみてください。フン、俺サマに「ときめき」なんて言葉は似合わないぜ! という人も、だまされたと思って、ひとつ、「恋愛シミュレーション」というゲームジャンルを通して、自分の意外な一面が見えてきたりするかもしれませんよ。



電源を入れたらいきなりコナミロゴ



「ときめき」

一大旋風を巻き起こしたソフトともなると、メーカーロゴの出かたにも凝った演出が施されている。ロゴが出た時の音声は、ゲームに登場する女の子がランダムで担当しているのだ!

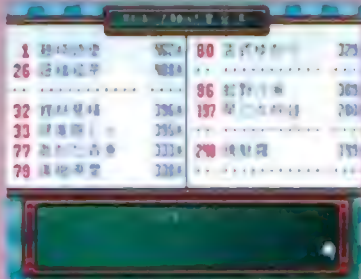


で、これは誰?

すでに「ときめき」をプレイした人は遭遇したであろう、左のイラストの女の子。他の女の子のように好雄から電話番号を聞けるわけでもなければ、一緒に行動できるわけでもない。名前が「館林見晴」ということ以外、まったく謎の存在なのだが……。



「ときめき」の主人公、好雄。彼女の名前は「館林見晴」。



「ときめき」の主人公、好雄。彼女の名前は「館林見晴」。



「ときめき」の主人公、好雄。彼女の名前は「館林見晴」。

2回目以降に役立つ

3年間の行事 予定 スケジュール表

「ときめき」の初プレイは、何の予備知識もない状態でいきなり始めるのが一番楽しめる。でも、いったんゲームの流れを知ってしまうと、細かいスケジュールを確認するのは面倒くさい。今回は、ソフト発売から1週間後という時期的にもいいタイミングなので、3年間の行事関連イベントを表形式でフォローしてみた。文中でゲームプレイのヒントにも触れているので、参考にされたし。

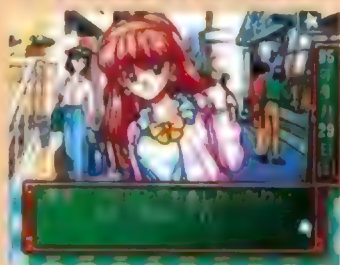


ピックアップ

ここでは、プレイ中のちよこ気になる現象やイベントに対して、多角度からツッコミを入れていく。ゲームをより楽しむきっかけになれば幸いです。

●序盤のデートは悲しい

主人公と詩織の初期の相性は、最初に設定した誕生日や血液型のデータによって微妙に変化するが、総じて芳しくない。



こんな状態で一緒に出かけると、時折見せる彼女の冷徹な表情に、思わず後込みしてしまうかも……。



●優美との出会い

好雄の家に電話すれば、1年目から声だけは聞くことができた優美ちゃん。妹が兄の電話を取り次ぐのは日常生活でもよくある光景だよな、とホノボノ気分になっている矢先、ゲーム本編にステディ候補として登場するもんだから、初めて見たプレイヤーは嬉しいやら気持ちが混乱するやら……。設定的にはかなり“おいしい”存在ではある。



APRIL

4月

1年生(95年度)

学校行事

◆入学式(4日)

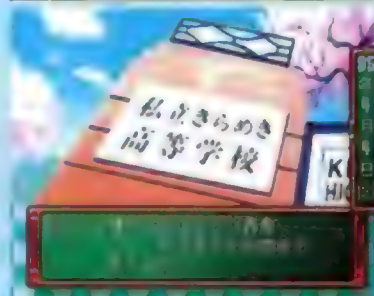
ゲーム開始時に電話をかけられる女の子は詩織だけ、誘える場所も近所の公園、図書館、動物園、遊園地、コンサート会場などごく一部に限られているので、ここは色気を起こさずに(文化系、体育会系など大まかな方針を決めて)自分の能力アップに専念するのがいい。早い段階で何かの部活に入部し、将来的にそれぞれの方面のスペシャリストを目指すのも悪くない。



休館



KNM交響楽団(クラシック)



2年生(96年度)

学校行事

◆入学式(4日)

2年目を迎えると、好雄の妹の優美が必ず登場する。好雄に彼女のデータを聞くと、なんとも言えない不思議な気持ちになれるぞ!? なお、春のイベントのほとんどは、それまでの進展度になく、「○○さんと××に行けば必ず発生する」というタイプのものなので、いろいろな組み合わせを試してみれば、結構見られるはず。



氷の女豹(サスペンス)



波室波恵(アイドル)



野球



3年生(97年度)

学校行事

◆入学式(4日)

◆進路指導(4日)

始業式の日、自分や他の登場人物の進路情報とともに、詩織に告白される男性になるために現時点で欠けている要素(パラメータ項目)をチェックできる。ここまでくれば、登場する女の子の顔ぶれもほぼ固定するので、あとは本命の女の子とそうでない女の子の付き合い方のバランス維持に細心の注意を払いながらプレイしよう。



ムーンゲート(SF)



SWAP(アイドル)



野球



MAY

5月

JUNE

6月

5月といえばゴールデンウィーク。夏休みや冬休みなどの便宜上の長期休暇とは違い、“休日コマンドを入力できる日が密集している期間”なので、日頃おろそかになっている部分（パラメータ）を巻き返すにはちょうどいい。なお、最新スポットを紹介する情報誌「メモリアルスポット」は、そこで取りあげられている期間の1カ月前に内容が変わってしまうので、その月の映画館の上映内容などのチェックは慎重に。まあ今回の記事があれば平気だが。



休館



KNM交響楽団(クラシック)



学校行事

◆体育祭(3日)

◆その他イベント

◆きらめき中央公園登場

毎年6月第一土曜日は体育祭が催される。種目をいずれか1つ選んで参加するわけだが、ある程度運動のパラメータが上がっていないと、いくら頑張っても1位になれない(*以前の記事で“単純な指先勝負”などと言ってしまったことをここでお詫言シマス)。まあ一種の余興なので、気楽に挑もう。



モンキーバイソン(コメディ)



森田勝里(アイドル)



5月といえばゴールデンウィーク。ゴールデンウィークといえば、イメージ的になんとなく遊園地だ。というわけで遊園地についての話を少々(凄まじいほどに強引)。アトラクションが常時3種類用意されているので、どの女の子と来てもそれなりに喜ばれるのが大きな特長だ。さらに、毎月第一日曜日にはヒーローショーが、8月にはナイトパレードが行われるなどイベント性にも富んでいるので、女の子の誘い甲斐もあるというものだ。



氷の女豹(サスペンス)



波室波恵(アイドル)



野球



学校行事

◆体育祭(1日)

◆その他イベント

◆植物園登場

体育祭は、参加種目で1位をとると校内に名声が轟いたり、フォークダンスの時にその時点で親しい女の子の顔ぶれがわかる以外にも、特定の女の子とのイベントが発生する可能性を秘めている。それには、ある程度お互いのプライベートに立ち入りできるような関係になっている必要があるが……。



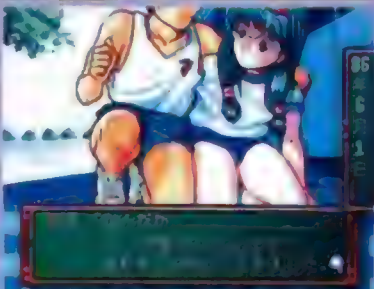
カンパンマン(アニメ)



X-NIPPON(ロック)



プロレス



祝日やら日曜日やら振り替え休日やらで、たて続けに休日コマンドを実行できる5月初旬。女の子に電話をしたその翌日に会う、なんていう慌ただしいスケジュールが立てられるのもこの期間ならではの。それにしても、ゴールデンウィーク真っ最中に電話して、一緒に遊びに行く約束を即取りつけられるなんて、女の子たちも結構休日を持て余しているんだな。これ、実生活にも結構当てはまると思うんで、シャイな男性諸氏は肝に命じておこう?



ムーンゲート(SF)



SWAP(アイドル)



野球



学校行事

◆体育祭(7日)

日本の夏、それも初夏につきものはイヤな雨。これが突然降ったり止んだりするもんだから、傘をすぐ忘れるウツカリ者にとってはやるせない時期である。しかしそのウツカリが、それまでの日頃の生活の積み重ねしだいでは、思いがけないハッピーなひとときを過ごせるきっかけになるかもしれないのだ。

女の子にここまで言わせちゃったら責任とるしかないでしょ、もう。



死霊の雄叫び(ホラー)



KNM交響楽団(クラシック)



プロレス



●女の子の発育チェック!

女の子のプロフィールを好輝から聞き出すのは、一番最初に女の子と出会った時だけで十分、と考えてはいないだろうか? ゲーム的には確かに、いったん電話番号を控えてしまえば、同じ女の子のデータを2回以上見る必要はない。しかし、備考欄の内容やスリーサイズの数値が、1年ごとに更新されているとなると話は別だ。女の子に対する“理解”を深めるためにも、自分の評価聞きついでにチェックしておこう。

1年目

1月16日 電話番号: XXX-0000

誕生日: 1月 16日

星座: 山羊座

血液型: A型

身長: 150cm

体重: 40kg

スリーサイズ: 85-60-85

備考: 最近の成績が伸びている

2年目

1月16日 電話番号: XXX-0000

誕生日: 1月 16日

星座: 山羊座

血液型: A型

身長: 155cm

体重: 45kg

スリーサイズ: 88-62-88

備考: 最近の成績が伸びている

●夏は水着の季節!

海とプール場は夏休みの期間限定スポットということで、どうしても優先的に出かけたいのが心情。実際、11人の主要女の子キャラクターのうち6人が、どちらかで何らかのイベントに遭遇するようになっている。条件的には少々厳しいので、女の子との関係が深まる2年目以降に期待しよう。まあ、ただ単に、それぞれの女の子の水着姿を見たいという理由で海やプールに誘うのもアリだが……そりゃちとオヤジくさいぞ。

JULY

7月

AUGUST

8月

学校行事

- ◆期末テスト(10～15日)
- ◆夏休み(24日～8月31日)
- その他・イベント
- ◆海・プール(夏休みのみ)

7月の第2週は1学期の期末試験。あまりにも成績が悪いと、日曜日を含ま次の1週間、強制的に補習に参加させられる。毎月第3日曜が定例活動日になっている運動系クラブの所属者は、退部させられないためにも、日頃から最低限の勉強をしておきたい。

★ モンキーパイソン(コメディ)

♪ 森田勝里(アイドル)



学校行事

- ◆夏合宿(14～19日)
- その他・イベント
- ◆緑日(6日)
- ◆遊園地でナイトパレード

毎年8月の第1日曜日だけ、神社の緑日に行くことができる。1週間前に電話して誘いを断られるとどうしようもないので、一緒に行く約束は少し早めに取りつけておこう。遊園地で開催されているナイトパレードは、ほとんどの女の子がウットリするだろう。

★ モンキーパイソン(コメディ)

♪ 森田勝里(アイドル)



学校行事

- ◆期末テスト(15～20日)
- ◆夏休み(24日～8月31日)
- その他・イベント
- ◆海・プール(夏休みのみ)
- ◆プールにウォーターライダー登場

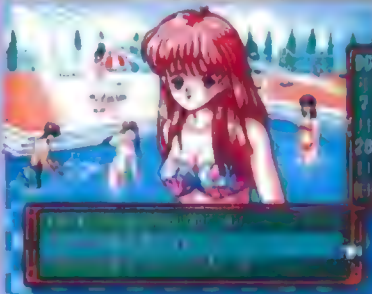
2年目以降のプールでは、新アトラクションとしてウォーターライダーが登場する。これにまつわるイベントが1つだけあるが、そう単純に見られるものではない。プールが2人の定番スポットになっているかが重要なのだ。

★ カンパンマン(アニメ)

♪ X-NIPPON(ロック)



野球



学校行事

- ◆夏合宿(12～17日)
- その他・イベント
- ◆緑日(4日)
- ◆遊園地でナイトパレード

何らかのクラブに所属していると、8月の第3週は学校での夏合宿にあてられる。その時に、それまでの部活動に対する力の入れ具合がわかるので、今後のプレイの目安にしよう。前号の記事でも紹介したが、合宿最終日には“お楽しみ”が用意されているぞ！

★ カンパンマン(アニメ)

♪ X-NIPPON(ロック)



野球



学校行事

- ◆期末テスト(14～19日)
- ◆夏休み(24日～8月31日)
- その他・イベント
- ◆海・プール(夏休みのみ)

2年目同様、夏(6、7、8月)に上映される映画は、一緒に観に行く女の子がおのずと限定されるジャンルである。その特定の女の子との関係を深めたいければ、ぜひとも押さえておきたい。あえてそれ以外の女の子を連れてきて反応を見るのも、面白いかも。

★ 死霊の雄叫び(ホラー)

♪ KNM交響楽団(クラシック)



野球



学校行事

- ◆夏合宿(11～16日)
- その他・イベント
- ◆緑日(3日)
- ◆遊園地でナイトパレード

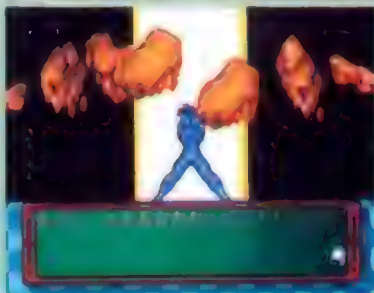
3年目の緑日では、前日にかかってくる謎の電話(?)で得た知識を女の子の前で披露すれば、一目置いてくれる。なお、3年間同じクラブで夏合宿に参加すると、そのクラブ直伝の“奥義”を会得できる。途中でクラブを替えても、合宿さえ同じクラブでならOK。

★ 死霊の雄叫び(ホラー)

♪ KNM交響楽団(クラシック)



野球



● 緑日ゲームのツツ

緑日に行くと1年目は金魚すくい、2年目は輪投げのミニゲームが楽しめる。ここでいいところを見せておけば、少しは印象もよくなるというものだ。金魚すくいは、へらを長時間水につけず、金魚の軌道を読んで一瞬ですくいあげるのがポイント。少なくとも3匹はゲットできる。輪投げは、投げる角度、投げる距離を決定するときのバー移動の速さを見極めて、やや早めに決定ボタンを押せば、ちょうどいい位置に止められる。投げる距離は、獲物のやや後方を狙う。ピッタリすぎると、飛距離不足でぶつかってしまうのだ。

金魚すくい



輪投げ



SEPTEMBER

9月

OCTOBER

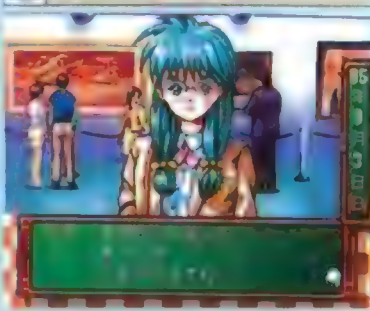
10月

その他・イベント

◆美術館登場(有名画家展開始)

主だった学校行事は予定されていないが、季節の変わり目ということで、新登場スポットを利用できるようになる。1年目では美術館が開校するので、文科系の香り漂う女の子を誘おう。その他には、映画館で古典ラブロマンスの上映が始まる。詩織を含む、恋愛モードに弱い女の子と一緒に来れば、2人の関係も急接近するか。何にせよ、センチメンタルになる季節ではある。

★	ダーマの休日(ラブロマンス)
♪	外田裕也(ロック)
🏠	



学校行事

◆文化祭(14日)

毎年10月の第2土曜日に行われる文化祭。文科系クラブに所属している場合は日頃の活動の発表の場として、それ以外の場合は女の子と一緒に見学する機会として大きな意義を持つ。所属している文科系クラブが、ゲームに登場する女の子と同じだったりすると、その女の子との連帯感がいっそうアップする。これで発表会に成功できれば、もう言うことなしだ。

★	ダーマの休日(ラブロマンス)
♪	外田裕也(ロック)
🏠	



学校行事

◆修学旅行(9~14日)

その他・イベント

◆ボーリング場登場

◆ゲーセンにメダルコーナー登場

9月の第2週は、北海道、京都・奈良、沖縄のいずれかに修学旅行に行くことになる。特定の女の子との仲が進展していれば、自由行動日に一緒に見学ができる。そのとき戦闘シーンに突入するが、ほとんど強制イベントのようなものなので、気にしなくてもいい。

★	0077 金眼(アクション)
♪	KNM交響楽団(クラシック)
🏠	野球



学校行事

◆文化祭(12日)

文化祭での楽しみは、一部のクラブで催される、3等身キャラクターによるアトラクション。吹奏楽部ではゲームファンならニヤリとするメロディーが演奏されたり、電脳部ではかなりヤバめな公開実験が行われたりと、ゲームのアクセントとしていい味を出している。中でも注目したいのが、演劇部の出し物。「ときめき」の声優陣が熱演(?)する腰砕けの芝居を堪能しよう。

★	0077 金眼(アクション)
♪	KNM交響楽団(クラシック)
🏠	野球

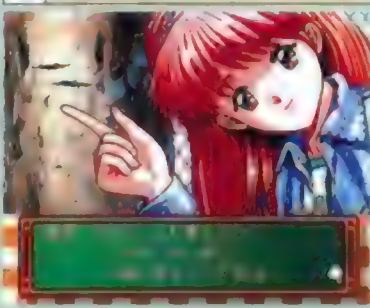


その他イベント

◆美術館でガーギー展開始

夏休み明け、いつものように女の子とどこかに出かけると、不良にからまれて戦闘シーンに突入する。今度は本気のようなので、下で詳しく紹介している戦闘のコツを読んで、勝利を治めよう。勝てば、その時一緒にいた女の子は、主人公のことを「頼もしいお方」と思ってくれるだろう。戦闘を始終有利に進めるためにも、クラブの意義はぜひともマスターしておきたい。

★	ワンルームス(コメディ)
♪	酒乱9(ニューミュージック)
🏠	野球

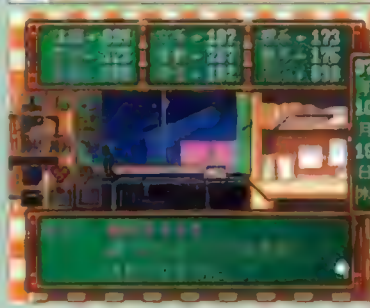


学校行事

◆文化祭(11日)

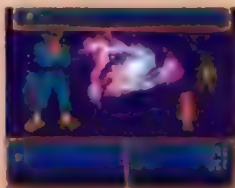
1人の女の子、特に藤崎詩織などの「高目」を狙う場合は、他の女の子との交際がおろそかになりがちになる。「女子の間で悪い噂が流れている」という警告メッセージを無視し続けていると、評価表で爆弾マークが表示されていた女の子がキレて、すべての女の子の主人公に対する評価が大幅にダウンしてしまう。ゲームも終盤に差し掛かってくるあたりでは特に注意したい。

★	ワンルームス(コメディ)
♪	酒乱9(ニューミュージック)
🏠	野球



●戦闘シーンについて

「ときめき」の戦闘シーンは、リアルタイム性の高いコマンド入力形式バトル。プレイヤー、一緒にいる女の子、そして敵キャラには、それぞれ次の行動をおこせるようになるまでの待機時間がある。それを考慮せず闇雲に「攻撃」コマンドばかり入力しても勝ち目はない。プレイヤーの待機時間中に敵の攻撃の順番になると、どうすることもできないまま大ダメージを受けてしまうからだ。「そろそろ来るな」というタイミングでは、あえてコマンド入力可能状態のままにしておいて、敵の攻撃が始まると同時に「防御」。この繰り返しで、勝てる。

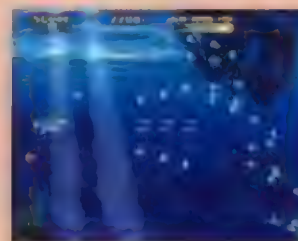


敵の攻撃が来る寸前に「防御」コマンド。このタイミングで入力する。

一緒にいる女の子に「攻撃」コマンドを入力すると、彼女も敵に攻撃する。

●オリジナルシューティングの正体

「ツインビー」は、2年目の文化祭の電脳部の出し物としてプレイ可能。1度ゲーム本編に登場すれば、タイトル画面で選択する「おまけ」モードで、単独で何度もプレイできる。オリジナルの「サイズ」は、電脳部に入部して部活コマンドを実行し続ければ登場する。



NOVEMBER

11月

5月とこの11月は、1年間の中で最も地味な月である。5月はゴールデンウィークがあるけど、11月は本当に何も無い。こまごました情報に振り回されず、純粋に自分のやりたいように行動できる期間、といえは聞こえはいいのだが……。しかもこれが1年目となると、女の子と行ける場所が限られているので、同じ女の子と2回連続して同じ場所に行っちゃった、なんてミスも犯しやすくなる。「ときめき」の女の子はマンネリに対して特に厳しいぞ！

- ★ ダーマの休日(ラブロマンス)
- ♪ 外田裕也(ロック)



DECEMBER

12月

学校行事

- ◆ 期末テスト(11~16日)
- ◆ 冬休み(25日~1月7日)
- その他・イベント
- ◆ クリスマス(24日)
- ◆ 水族館登場
- ◆ 動物園にコアラ登場
- ◆ ジャンク屋バーゲン(~2月)
- ◆ スキー・スケート場(冬休みのみ)

冬休み期間中にあるクリスマスパーティーには容姿(あるいは運動)のパラメータが一定以上ないと門前払いを食らってしまう。追い返されると……。

- ★ 鉄山露(アクション)
- ♪ 多黒摩季(ニューミュージック)



秋(9、10、11月)に発生する女の子イベントの中でもっとも特徴的なのは、2年目の修学旅行中に発生するものだろう。発生する人数は2人とそれほど多くはないが、旅先での出来事だけに、女の子の思い出に深く刻まれることは間違いない。「一緒に行動しよう」と誘ってくるのは女の子側なので、誰と行動を共にするかは、それまでのゲームの進め方次第。もし誰からも誘いがなかった場合も好意が相手をしてくれるので、寂しくない……よね？

- ★ 0077 金眼(アクション)
- ♪ KNM交響楽団(クラシック)
- プロレス



学校行事

- ◆ 期末テスト(9~14日)
- ◆ 冬休み(25日~1月7日)
- その他・イベント
- ◆ クリスマス(24日)
- ◆ プラネタリウム登場
- ◆ スキー・スケート場(冬休みのみ)

スキー、スケート場では、女の子から腕前を訪ねられる場合がある。運動のパラメータがそこそこ上昇していれば大見得をきいてもいいが、そうでない場合は謙虚に答えておくのが無難。

- ★ 告訴(ドラマ)
- ♪ B'S(ニューミュージック)
- なし



本当にどうでもいい話だが、3年目の秋に上映されている映画「ワンルームス」の元ネタは、クエンティン・タランティーノも監督したオムニバスコメディ「フォールームス」。始終アブない空気をかもしだしているホテルマンが、4つの部屋でそれぞれ奇異な体験をするというドタバタ劇だが、見どころはなんといっても第2話目。口汚い言葉でののしる最愛の妻の醜態に耐えるべく、自分の拳を噛み続ける夫の姿は、切ないけど笑えるぞ！

- ★ ワンルームス(コメディ)
- ♪ 酒乱9(ニューミュージック)
- プロレス



学校行事

- ◆ 期末テスト(8~13日)
- ◆ 冬休み(25日~1月7日)
- その他・イベント
- ◆ クリスマス(24日)
- ◆ 遊園地にバーチャルシップ登場
- ◆ スキー・スケート場(冬休みのみ)

実はクリスマスパーティー当日にも女の子イベントがいくつか用意されている。どの女の子がパーティー後に登場するかは、それまでの行いがモノを言う。3年目で何らかのイベントがあれば、結末はほぼ確定といえる？

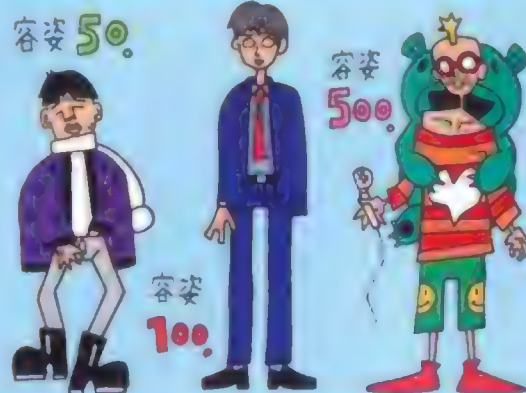
- ★ 私が寝ている間に(ラブロマンス)
- ♪ ジャンプ(ロック)
- なし



●「そのような」とは？



毎年クリスマス・イブに催される、伊集院邸での盛大なパーティー。会場に入るためには、門番の服装チェックをパスしなければならないのだが、これには容姿のパラメータが大きく関係している。一定水準以下の数値だと左の画面写真のようになる。ここではたとえてみると、入場を断られた時の服装って、どんなのだろう？ 恐ろしくセンスないのかなあ。逆に、容姿の数値が高すぎると、常人離れしたセンスになってしまうのだろうか。ゲーム中で細かく描写されていないだけに興味が尽きない。想像図まで書いてしまったよ。



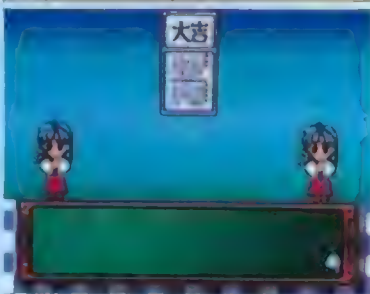
JANUARY 1月 FEBRUARY 2月

その他・イベント

◆正月(1日)

年が変わって1996年。決意も新たにプレイに臨みたいところだが、まずは新年の初詣。女の子から特に誘いがなければ、一緒に行く女の子を選べる。神社では、学業、恋愛、健康のいずれかの願かけ(実際にその項目に関するパラメータが上昇する/)と、おみくじができる。おみくじで大吉を出すには、特定のタイミングで決定ボタンを押すのがコツらしいのだが……。

★ 鉄山靠 (アクション)
♪ 多黒摩季 (ニューミュージック)



その他・イベント

◆バレンタインデー(14日)

毎年2月14日は、嬉し恥ずかしのバレンタインデー。特別に嫌われていない限り、出会った女の子全員からチョコをもらえるわけだが、かんじんなのはそれが義理か本命か、ということ。女の子の渡す時の様子によってそれが判断できるので、日頃の女の子に対する接しかたを振り返る目安になる。場合によっては詩織から、結構傷つく仕打ちを受けるケースもあるぞ。

★ 鉄山靠 (アクション)
♪ 多黒摩季 (ニューミュージック)

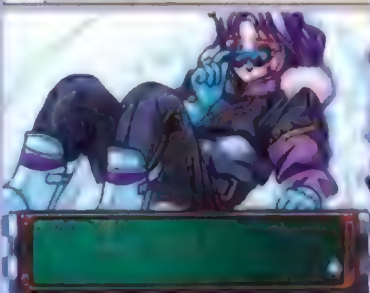


その他・イベント

◆正月(1日)

初詣に出かける前に届く年賀状は、どの女の子から好かれているかを知る目安になる。自分からはちっとも出してないくせに「○○さんから来た!」といった大喜びしていた学生時代を思い起こさせる1シーン。なお、詩織を含む一部の女の子と初詣に行くと、彼女たちの晴れ着姿を拝むことができる。夏の水着とはまた違うおもむきがあって、これはこれでいいものだ。

★ 告訴 (ドラマ)
♪ B's (ニューミュージック)
プロレス



その他・イベント

◆バレンタインデー(14日)

バレンタインデーが「女の子から告白してもいい日」というのなら、これは伝説の樹の下での告白の予行演習ではないだろうか? というわけで、男側としては、女の子達の行動を温かい目で見守ってあげよう(明らかに義理だとわかる場合はせつないけど)。なお、冬の女の子イベントは、半分近くがスキー・スケート場で発生する。1回のプレイですべて見るのは困難だ。

★ 告訴 (ドラマ)
♪ B's (ニューミュージック)
なし



その他・イベント

◆正月(1日)

いよいよ最後の年。と言っても、実際には2カ月分しかコマンドを実行できる期間がない。さすがにここまでくると、それぞれの女の子との関係に劇的な進展は臨めない。初詣で恋愛成就の願いでもした後は、現状維持のプレイを心がけよう。1つだけ肝に銘じておきたいのは、恋愛感情と恋愛感情は別物だ、ということ。予想外の結末を迎えても怒らないように。

★ 私が寝ている間に (ラブロマンス)
♪ ジャンプ (ロック)
プロレス



学校行事

◆入試、就職試験(23日)

その他・イベント

◆バレンタインデー(14日)

毎年恒例のバレンタインデーが終わったら、すぐに進路の決定を迫られる。大学、企業のいずれか(それぞれ一流、二流、三流のランクあり)を選んで受験するわけだが、その結果は卒業式の告白にはほとんど影響しない。今までの自己鍛錬の成果を確認するという意味合いなので、気楽に構えていよう。

★ 私が寝ている間に (ラブロマンス)
♪ ジャンプ (ロック)
なし



● 紐緒結奈という女

「ときめき」の女の子でひととき異彩を放つのが、バリバリの理系ギャル、紐緒結奈。彼女の、恋愛シミュレーションの枠にとられない数々の発

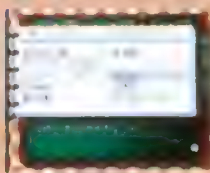
言や振る舞いは、ヌルくなりがちな状態のゲーム展開を大いに引き締めてくれるハズだ。それほど親しくないうちは救いようもないが、関係がある程度進むと、意外に女の子らしい面ものぞかせるからわからない。そう、彼女は、凄大な野望を実現すべく日夜研究を続ける科学者としての自分と、1人の女の子としての自分の間を揺れ動く、ある意味でもっとも繊細な役どころなのだ。気持ちに余裕ができたなら、彼女狙いでプレイしてみるのも一興だ。



「ときめき」金貨(?)集



他の女の子と比べて、結奈は……



MARCH 3月

学校行事

- ◆期末テスト (4~9日)
- ◆春休み (24日~4月3日)

その他・イベント

- ◆ホワイトデー (14日)
- ◆スタジアム登場
- ◆中央公園で桜満開 (~5月)
- ◆水族館でイルカショー開始

春は何かと新規の催し物が多く、出かける場所の選択肢がグッと広がる。このあたりから女の子イベントが本格的に発生しますので、今回の記事(写真の位置とか)を参考に探してみよう。

★ 氷の女豹 (サスペンス)

♪ 波室波恵 (アイドル)

プロレス



学校行事

- ◆期末テスト (4~9日)
- ◆春休み (24日~4月3日)

その他・イベント

- ◆ホワイトデー (14日)
- ◆カラオケBOX登場
- ◆美術館で彫刻展開始
- ◆遊園地で絶叫マシンビビール登場
- ◆中央公園で桜満開 (~5月)

これは基本中の基本だが、いくらゲーム世界の時間が経過しても、その都度情報誌を見たり好雄から聞かなければ、新規スポットを利用できないぞ。

★ ムーンゲート (SF)

♪ SWAP (アイドル)

プロレス



学校行事

- ◆卒業式 (1日)

3月といっても、実際には卒業式の1日だけ。ゲーム世界での千秋楽というわけだ。机の中に誰からの手紙が入っていれば、伝説の樹の下に向かうもよし。お呼びがかからなかったり、せっかくだから自分のほうから告白してみたいな、という場合は、運を天に任せて意中の女の子を探しに行くもよし。とにかく、何らかの形で結末を迎えたと、その時の状態に合ったテーマ

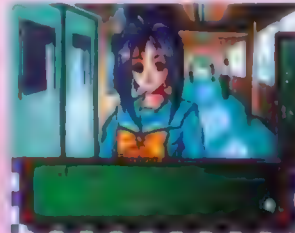


曲と背景グラフィックで、スタッフロールを見られるのだ。今回は満足できたかな?

あらゆるせつなさに耐えてこそその...

ゲーム中で体験できるのは、何も恋愛のときめきばかりではない。登場人物のちょっとしたセリフの中には、結構うすら寒いものも混じっていたりするのだ。しかもプレイヤー

によっては、実生活にそのまま当てはまるフレーズも……。こういった意味でも「ときめき」は地に足がついているゲームなんだなあと思ってしまう私って、不幸者?



幸三は何度「ときめく」ことができるか!?

TVゲームというと、そこで描かれているのは、現実離れた荒唐無稽な世界ばかりだ、という先入観を持たれがちである。ゲームの作り手やプレイヤーにとっても、それが暗黙の了解になっているフシがある。そんな時にひょっこりと登場した「ときめき」は、「3年間の高校生活」という平凡にもほどがある舞台設定で、その中の「恋愛」というこれまた身近なテーマを扱った作品だった。これがゲームをそんなにやったことがない人々だけでなく、ありとあらゆるゲームをやってきたマニアックな層にも支

持されたということは、大いに示唆的である。少なくとも「ときめき」をプレイしたことによって、わざわざ剣と魔法のファンタジー世界にぶっ飛んだり「敵」と戦ったりしなくても、楽しいことや面白いことはあるんだな、ということが彼らに再認識されたのは間違いないだろう。

前々号のスタッフインタビューでもあったとおり、「ときめき」は過程自体を楽しむゲームである。一見、単調とも思える「日常」が、いかに変化に富んでいて(それ故に)偉大であるかが、ゲームを繰り返しプレイするうちに実感できるはずだ。



サターンボンバーマン

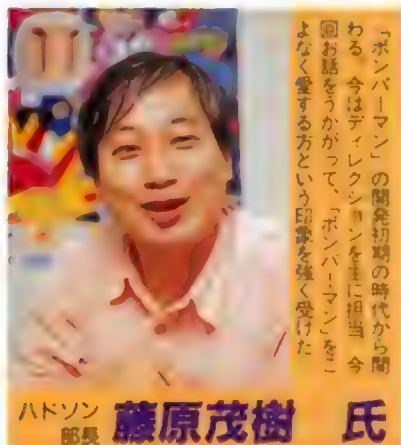
●ハードソン●発売中●6,800円●アクションパズル●10人対戦可能●全年齢推奨

サターンボンバーマン誕生秘話を開発者が語る！



89ページのインタビューに引き続き、ディレクターの藤原氏に登場してもらい「ボンバーマン」のシリーズコンセプトなどを語ってもらった。また、ボンバーマンのイラストレーターである水野氏

にも出席していただき、その場で実際にボンバーマンを描いてもらうという、うれしいハプニングも。もちろんサタマガ杯に向けて、段位認定モードでランクを上げるコツもご教授してもらったぞ。

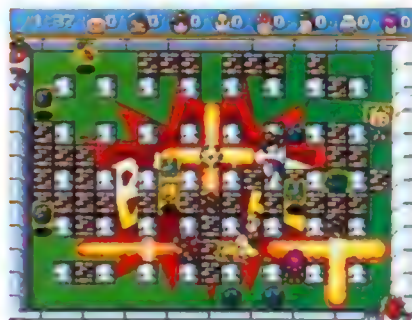


ゲームは人と遊ぶことが一番楽しいと思う

本誌■まずはじめに「ボンバーマン」というゲームのコンセプトを教えてください。

藤原■ユーザーさんはもう、いろんなゲーム機で遊ばれていると思うんですけど、ファミコンが出た当時は色数も少なく、技術的にいうとキャラクターが大きいと表示できないなど、いろんな問題があって迫力のあるゲームが作れなかったんですね。でも唯一、今でもハードは変わっているはずなのに、ファミコンの「ボンバーマン」の炎とPCエンジンやサターンでも、炎で多少色見が増えたとか、ちょっと出方が違うとかあると思いますけど、あれだけの長さで爆発するってことについては一切変わってないはずなんです。当時はそういう迫力があることに

対しての問いかけが一番強かったと思いますね。もうひとつは、やっぱりできるだけ単純で奥の深いものを目指したんです。特に顕著な例なんですけれど、ノーマルゲームのファミコンの炎っていうの



は逆難易度なんですよ。ゲームの難易度っていうのは基本的に上がっていくはずなんですけど、ファミコンの「ボンバーマン」って低くなっていくんです。それは何が目的かっていうと難易度を上げることが目的にしているんじゃないって、できるだけ爽快感を求めようという考えが大きかったんですね。それがもうよく逆難易度っていわれたんですけど、ゲームの定石でいうとあってはいけないことですよ。進めば進むほど簡単になっていく……、がなされているゲームなんですよ(笑)。

本誌■そうですね。時間が経過していくと、画面いっぱいになんか伸びますよね。自爆しちゃったりとかって逆のケースも出てきますが……。

藤原■やっぱり僕は、ゲームっていうのは人と遊ぶことが一番楽しいということをコンセプトとして持っているんです。「ボンバーマン」については一番大きな転換期っていうのはそこだったと思いますよ。爆弾を仕掛けて敵を倒すゲームだったのが、対戦することによってもっと盛り上がる。リアルタイムで4、5人が同時に、ましてや今回のサターンは10人ですけど、それが同じ土壌、同じリアルタイムの時間の中で遊んでいるのは前代未聞ですよ。

本誌■「ボンバーマン」の制作秘話などありましたらお願いします。藤原■僕がPCエンジンで対戦型の「ボンバーマン」を作るっていう時に社内の全員に馬鹿にされたんです(笑)。要はこういう考え方ですよ。「あんな古いゲーム、今の新しいゲーム機になんで作る必要があるの?」っていう……。だからもう社内全員に猛反対を受けました。あと「爆弾で倒し合うというけど、逃げ回ったらおしまいじゃない」ということもいわれました。だけどゲームって忘れてはいけないのは、人と争った時に逃げ合うということはまずあり得ないですよ。絶対相手を倒そうとしますから。

本誌■そうですね。

藤原■だからそのコンセプトは間



違っているなという、自分の中にこれは絶対面白いという自信があったんです。案の定、ゲームができたハマった人間が続出して、うちの開発内部では「ボンバーマン」禁止令が出たんですよ(笑)。本誌■そうなんですか。藤原■僕、段位認定モードは喜んでほしいと思っているんですけど、やっぱりあれを作ったのは、今まで「ボンバーマン」を遊んできた人達、それからあるいはこれから遊ぶ人達、多分ノーマルゲームから入っていくと思うんですよ。ノーマルゲームをプレイして、どれぐらいの「ボンバーマン」のう





まさなのかっていうのを、あれで見て戴いたらいいなと思って入れたわけです。やっぱりもうひとつ、聞かれると思うんですけど、サターンでなぜポリゴンじゃないのか、なぜCGじゃないのか、という部分についてお答えしておきます。ある部分では僕もそうだと思うんですよ。けれど、いつも不思議に思うのが、うちの営業部隊とか宣伝部隊でもよく出てくる言葉があるんですよ。これ、スーパーファミコンを始めた時もそうだったんですけど「スーファミらしくない」、今だと「サターンらしくない」。その意味がわからなくてね。ある部分では理解している。でも、逆に「らしい」って何なのかなっていう疑問もあります。それはゲームを買うときに「これサターンらしくないから買うの止めようぜ」「スーファミらしくないから買うの止めよう」。そんな人は多分

ないだろうなっていう。面白いから買おう、面白くないから買わないでおうという理由に尽きると思うんです。でも、これからいろんなジャンルの「ボンバーマン」を作ろうと思うんですけど、その時に、こういうゲームのボンバーマンにしたいからこの機能を使う、こういう遊び方ができる……だったら僕はどんどん使うべきだと思います。機能だけでなくコンセプトありの機能を使う。だから「サタボン」はていねいに作ったつもりなんです、もしプレイされてノーマルゲームを1度クリアしたら、ちょっとステージを見渡してほしいんですけど、なんだ、こんなことやっているんだっていう敵が結構いると思いますよ。あと、2人以上のゲームって、こんなに面白いですよってことがわかってもらえたらいいんじゃないかな。

本誌■今後の展開は？
藤原■やっぱりこれから先もルールを作って、それができるだけ見た目に簡単なものを作っていくでしょうね。

本誌■ありがとうございます。

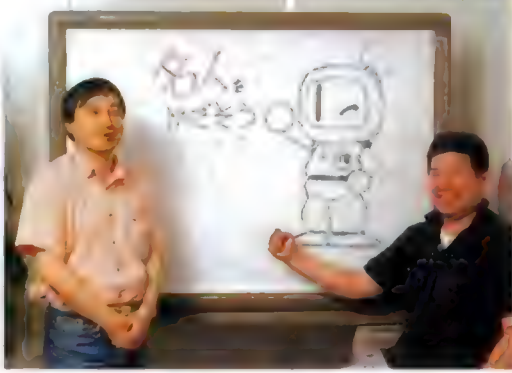
段位を上げるコツを教えちゃいます!!

「サタボン」も発売され、日夜テレビにかじりついている人も多いと思う。そんな読者のために、段位昇格のためのコツを伝授する!!

●各フロアのコツ●

- ◆フロア1
 - ・中央の3匹(ポンタン)を一掃に倒す
 - ・3匹+オニールを倒すのがベスト
 - ・アイテムは取り逃さない
- ◆フロア2
 - ・ポンタンは6匹一掃に倒す(画面左上が倒しやすい)
- ◆フロア3
 - ・無敵アイテムを使って、できるだけ連続させて倒す(無敵中に空打ちしすぎると、技術点が下がるので注意)
 - ・腹に自信がない場合は、画面右上のハートを取ろう
- ◆フロア4
 - ・ボスとしてボム神が登場する。ここではその攻撃パターンを伝授
 - 1 顔部のゴムボムを十字に出現させる
 - 2 顔部のボムを飛ばして爆風を防いでしまう
 - 3 体を分離させて、爆風をまき散らす
- ◆フロア5
 - ・敵の得点が低いので、アイテムを取ってで

- きるだけ早くクリアしよう
- ◆フロア6
 - ・キックを多用して、技術点を稼ごう
 - ・中央のポンタンを左右下に誘導させれば高得点を得るチャンス
 - ◆フロア7
 - ・左右にいるポンタン2匹とバロム2匹をパワーグローブを使って連続させよう
 - ・右下にあるソフトクリームも忘れずに
 - ◆フロア8
 - ・このフロアにはボスとして、ボンバーデブゴンが登場する。その攻撃パターンは……
 - 1 プレイヤー目掛け、細を伸ばさせて攻撃してくる
 - 2 細をプロペラのように回転させて、ヘリコプターのように浮かび、爆風から逃れる
 - 3 細を回転させながら投げつけてくる
 - ◆フロア9
 - ・無敵を使って中央の敵を倒し、あとはジェネレーターから出現するポンタンをできるだけ一掃に倒し、得点を稼ぐ。
 - ◆フロア10
 - ・パワーグローブを使って、オニール5匹と右上にいるデルビオン2匹を倒そう。ジェネレーターから出現するデルビオンを一気に倒し、得点を稼ごう
- 段位昇格のコツ●
- 1 20階全部をクリアすること
 - 2 できるだけハートは取らないこと(ハートを取ると、技術点に影響する)
 - 3 空打ちしない(爆弾を仕掛けたら必ず敵を倒す)



修行結果

得点	48040 点
技術点	8970 点
到達	7 階
時間	3 分 59 秒

あなたのレベルは **六級**

サタマガ杯争奪! 段位認定コンテスト開催!!



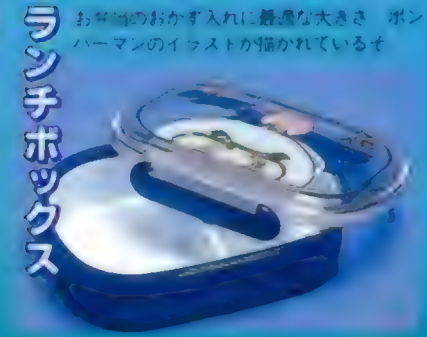
500mmまでの高さが入るかわいいボンバーマンがあなたの机の中にレジャーのお供にとっても、小物入れとしても使える。

サタリンボンバーマン クーラーバッグ



両脇を左右に広げてからお腹を擦ると、驚がれまじり揺さぶく、UFOキャッチャーにありえないお宝品クマのひとつだ。

ねっばれボンバー



お弁当のおかず入れに最適な大きさ。ボンバーマンのイラストが描かれている。

ランチボックス



ボンバーマンの顔がアシッドのクリアケース。何を入れますか?

ボンバーマン クリアケース

豪華賞品の数々!!

君の記録をVHSのビデオテープに記録して、編集部まで送ってくれ。上位5名に段位認定書とTシャツに加え、以下の賞品をプレゼント!! さらに応募者全員の中から抽選で20名に、ランチボックスをプレゼントする。どの賞品もプレミアムグッズなので、チャンスを逃すな。

A: クーラーバッグ B: ねっばれボンバー C: クリアケース D: ランチボックス

1位→ABCD
2位→BCD 3位→CD
4位→C 5位→D

※封筒の表に、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・ボバる度・到達階・得点を必ず明記すること。記入漏れは失格となるので注意してくれ。

●あて先●

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサタリンマガジン編集部
サタリンボンバーマン段位認定コンテスト係



餓狼伝説3

—遙かなる闘い—

●SNK●発売中●5,800円●対戦格闘

秘伝書(原稿料)を賭けた闘い(?)

餓狼3の攻略が終わったと思いきや、ライター仲間の大戸島氏が「餓狼3なら俺の方が強いしー」と挑戦してきた。対戦で使われた有効パターンを抜粋して紹介／

餓狼3チーム代表 **V** 徹夜明けライター代表
S 健崩 大戸島さんじゅご

餓狼3攻略チームのリーダーらしい(本当?)。餓狼3大好き。1キャラはジョーだったが、女キャラ好きなのでマリーに変更。AOUショーで55人抜き記録(ジョー)有。餓狼3攻略中の主食は麺類。おかげで夏バテ気味。

ペンネームをいくつも持つ格ゲーライター。RBよりも餓狼3を愛している。使用キャラはマリー。最近レバー2本で遊ぶロボットゲームにハマリ中。攻略本を書いたり大会に待ち逃げなんたらという名前で参加している。

対戦表

	キャラクター名	(健)	(大)
1	テリー・ボガード	○	×
2	アンディ・ボガード	○	×
3	ジョー・ヒガシ	○	×
4	不知火 舞	○	×
5	ギース・ハワード	○	×
6	フランコ・パッシュ	○	×
7	ボブ・ウィルソン	○	×
8	ブルー・マリー	○	×
9	ホンフウ	○	×
10	望月 双角	×	○

ルール

- 逃げないようにタイム無制限
- 初めから使用可能な10キャラで同キャラ対戦
- 引き分けの場合は両人好きな1キャラで対戦
- 勝率で原稿料を決める



試合前

餓狼伝説3攻略チームとして負けられない。でも前の日カラオケに行って飲み、二日酔い……。

試合後

双角で負けたのが痛い。全勝なら棄の秘伝書はすべて僕のものだったのに。ねっ大戸島さん。



試合前

餓狼3やってたのなんか1年前だし、どうせならあ、ハンデくれてカンじいいいい。

試合後

ああああああああああマリーで負けたああああああああああああああああああ(泣)。

健崩

WON

結果

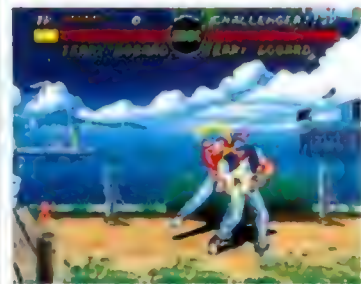
大戸島さんじゅご

LOSE

対戦リプレイ

テリー・ボガード対決

強力な必殺技、通常技を全て使いこなせ



無限コンボなしのルールで行われたこの勝負。通常技でお互い牽制しつつ、キャンセルをかけ必殺技で攻める。突進系の技を返すのに、クイックスウェー攻撃を多用していたのが印象的。健崩は対オーバースウェー攻撃にキャンセル必殺技をパターンとして使用した。

ジョー・ヒガシ対決

ハリケーンハリケーンスクリュアッパー



大戸島がジャンプ攻撃から連続技のパターンに対して、健崩はオーバースウェー攻撃からの連続技がパターン。超必殺技が出せる状態になると、ハリケーンアッパーと超必殺技を交えて使うのが有効。最後は潜在能力のスクリュアッパーで体力を削った。

アンディ・ボガード対決

相手の起き上がり、2択攻撃で翻弄せよ



離れた間合いでは飛翔拳を撃ち、新影拳で追いかけるパターン。ジャンプからの攻撃はジャンプ強キックか幻影不知火を出すパターン。幻影不知火がヒットしたら相手は手前ラインに弾かれるので、対オーバースウェー攻撃キャンセル新影拳(飛翔拳も可)で安定。

不知火舞対決

決め手は斬影拳と幻影不知火からの連続技



ジャンプ攻撃がメインの戦いになった。しかしお互いに戦法がハレハレなのでスウェーで逃げたり、闘炎の舞で迎撃。起き上がりは？発目からしゃがみガード不可の飛燕連舞か、立ち弱キックを一発出して飛燕連舞と思わせてしゃがみ強キック。後は超必殺技で崩しも。

ギース・ハワード対決



ジャンプ攻撃から潜在能力で相手をGET!

離れた間合いの時は烈風拳。近距離ではしゃがみ強キックキャンセル烈風拳と、しゃがみ弱キック連打から邪影拳が基本のパターン。対空は当て身投げ上段か、避け攻撃。疾風拳があるのでどう近づくかが鍵。最後はジャンプ攻撃からの潜在能力で勝負は決まった。

ボブ・ウィルソン対決



跳び込み攻撃からの連続技を狙え

お互いジャンプ攻撃から入ろうとするので、相打ちが多かった。ジャンプ攻撃が当たったらコンビネーションアーツか、しゃがみ弱キック連打からバイソンホーン。他に多用していたのは特殊技のスライドヘッドバット。ダメージも大きく、相手は転ぶからね。

ホンフウ対決



リーチの長い技と制空烈火棍がキーポイント

お互いにクイックスウェー攻撃や、立ち弱パンチなどのリーチの長い技で牽制しつつ攻撃し、電光石火の地や電光石火の天で奇襲をかけるのがパターン。しかし先読みで出す制空烈火棍で迎撃され攻め手を失く。ガデンツァの嵐を先に出した健蔵が勝利した。

フランコ・パッシュ対決



親父のダブルコングは強かった(強すぎた)

基本パターンはリーチの長い立ち強キックと、強パンチを牽制の意味を含めて出す。ズキをみてジャンプ攻撃で跳び込みしゃがみ弱パンチキャンセル弱ダブルコング。健蔵がジャンプ攻撃にはガードばかりなのに対して、大戸島はしゃがみ強パンチを使用していた。

ブルー・マリー対決



ガード不能技と素早い動きで相手を翻弄だ

大戸島が使っていたパターンは、しゃがみ強パンチにキャンセルをかけ、スピニングフォールかM・スパイダー。これが意外に反応しづらい。ラインに逃げるかバックステップで回避するしかない。これ以外はパターンがなかった。3ラウンドとも、潜在能力が決まった。

望月双角対決



必殺技で唯一使える鬼門陣で攻める

離れた間合いではまさびしを出すか、ダッシュジャンプして強パンチから連続技狙いか。なにも出さずに鬼門陣を決めるかの3つが多かった。あとは突然出す憑依弾がかなりひっかかってくれる。対空は特殊技の鐙杖上段打ちで安定なのだがお互い焦りで出なかった。

このバトルは「リアルバウト餓狼伝説」の布石になるかも?

ビデオ募集締切迫る!!

前号で募集したハイスコアアタックビデオ。やはり手応えのあるゲームらしく、現状はホチホチといったところ。発売から約1ヵ月、そろそろ目標スコアを突破した人も多いたろう。「無理かな〜」と思わず、まずは送ってみてくれ! キャラによっては案外イケルはずだ。



攻略+1点として1000点と...ということ
で健蔵が出たもの...みんなも頑張れ!

1 テリー	6 舞
2 アンディ	7 ホンフウ
3 ギース	8 パッシュ
4 ジョー	9 マリー
5 ボブ	10 双角

1位のテリーは文句なし。揃っている必殺技と通常技で強い。2位はアンディ。テリー並みの連続技あり技も揃ってる。3位はギースで疾風拳と潜在能力が使える。難は対空か。4位はジョーだが黄金のカットのスキが怖いぐらい。5位はボブ。ボブサマーも強いし弱キック連打からのバイソンホーンが。6位は舞。強力な対空がないためだ。通常技が強い。7位はホンフウで待たれると弱いのが弱点。8位はパッシュ。動きが遅いのがつらい。でかいキャラの宿命か? 9位はマリーでリーチの短さが問題。10位は双角。必殺技が使えなさすぎ。

サタマガライター

リアルバウト餓狼伝説デスマッチ!!

ライター原稿料争奪&読者プレゼント

今回の2人の闘いを見ていた他のライター数人が「俺も参加させろ」と言い始めた。そこで、リアルバウトでは規模を拡大し、読者の方にも楽しんでもらえる企画を実施。読者の方には誰が優勝するか予想し

ていただき、当たった方には抽選でSNKさんとサタマガより賞品を進呈。ライターが一番負けた者が原稿を書き、その原稿料は優勝者に、という仕組みだ。詳細は次号以降のリアルバウトの記事を見よ!

ロードラッシュ

●エレクトロニック・アーツ・ビクター●発売中●5,880円●バイクレース●1人プレイのみ●全年齢推奨

RASH OR DIE!

「ロードラッシュ」の5つのコースは、すべてサンフランシスコ近郊を舞台にしている。中でも太平洋を前方に臨む「ベニンスラ」は、実際にEAの本社がある土地でもある。このゲームから感じられる心地よい箱庭感覚は、そういったロケーションの選択からきているものなんだな、と改めて実感。

このゲームを否定的に見ることは、最新CG技術が駆使されているゲームを引き合いに出せば簡単にできる。しかし、開発スタッフがゲームという手段を用いて何を表現したかったのかを考えた時、「ロードラッシュ」には年月によって色あせない、確固たるテーマが存在しているように思う。



過激なアクションが信条の「ロードラッシュ」だが、一応レースゲームだし、たまには純粋に最速タイムに挑戦してみたいというのもプレイヤーの心情。サターン版では、スラッシュ・モード（フリー走行）、ビッグレース・モード

（全5レベルに挑むメインのゲームモード）以外に、新たにタイムトライアル・モードが追加された。タイムは各コースごとにランキング形式で記録される。気晴らしに最適だ。

タイム トライアル サターン版だけの
T.Tモード



キャラクター同士の相性もチェック

レース参加の登録をする酒場では、他の4人のラッシャー（ランダム）の話が聞ける。その内容によって相手の性格やプレイヤーキャラとの相性がわかるわけだが、この人間関係は実際のレース中にも影響を及ぼす。つまり凶暴な性格、あるいは仲の悪い相手ほど積極的に攻撃を仕掛けてくるというわけだ。人間関係を把握して、無益なバトルを避けよう。



バイクは3タイプ

ビッグレース・モードを勝ち抜くには、レースで稼いだ資金で、より高性能なバイクに買い替えていく必要がある。カテゴリーは3タイプでそれぞれ5機種用意されている。状況に合ったバイク選びを心がけよう。

Rat Bike

最高速はそれほど期待できないが、ハンドリングがシャープで、混戦を抜け出すしたかさを備えている。とはいえ所詮は消耗型バイク。他のタイプへの早期転換を



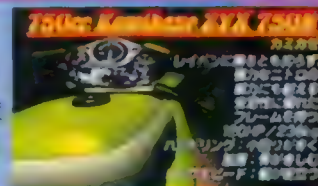
Sport Bike

スピード重視型の大型バイク。ヘタな小細工をする必要なしに堂々と直線勝負できるのが強みだ。欠点は、車体の重さからくるハンドリングの悪さ。タイトなカーブでは慎重なライン取りが要求される。



Super Bike

アクセルボタンを素早く2回押すとニトロエンジンが作動。一定時間、最高速度がアップする。ニトロを使用できる回数は車体によって決まっているので、使うタイミングにこだわりたい。





2239年、ネオ御徒町。強い紫外線が降り注ぐこの街で、探偵事務所を構える鳴神雷蔵と、その助手、霧姫・アイスマン。彼らのもとに、事件の依頼にきたレニ・ラヴァル。彼女の父親がひと月前から行方不明なので、探してほしいとのこと。霧

姫のプッシュに負けた雷蔵は、タイムライドを駆り時を超えて、彼女の父親を探しに出かけた。ドイツのバーで、ターゲットの手がかりをつかみ、飛行船に乗り込む雷蔵達……。

時空探偵 33

DRACULA DETECTIVE

～幻のローレライ～

●アスキー●発売中●6,800円●アドベンチャー●1人プレイのみ



鳴神雷蔵
タイムライドで時空を旅する探偵。空間が記憶している映像を見るという特殊能力を持つ。

編集部 まず、DDのコンセプトというが、完成形のイメージを教えてください。園田 DDというゲーム自体が、映画の物語を体験できる1本の映像ソフトを作ろうという発想から生まれたものなので、「ゲーム」という枠にこだわった作りにはしていません。映像ソフトとして、面白いものを作ろうというスタンスで。

編集部 初期の段階で、吸血鬼の時空探偵や、その助手などといったキャラクターはどのようにして生まれたのでしょうか？園田 もともとそういうのを書いてみたいというのがありまして。軽い感じのルパン三世とかアニメのシティーハンターみたいで、トラブルに対処していける爽快感のあるキャラクターというのを書きたくて。

編集部 味のキャラクターが多数登場しますが、ストーリーも含め、すべて園田さんが創造された？園田 そうです。ただ、容量の問題などがあり、おおもとのシナリオよりかなり圧縮していますので、形はずいぶん変わっていますけど。

編集部 味のキャラクターが多数登場しますが、ストーリーも含め、すべて園田さんが創造された？園田 そうです。ただ、容量の問題などがあり、おおもとのシナリオよりかなり圧縮していますので、形はずいぶん変わっていますけど。

資料を探すのが大変でした。果ては北海道の模型屋さんまで……

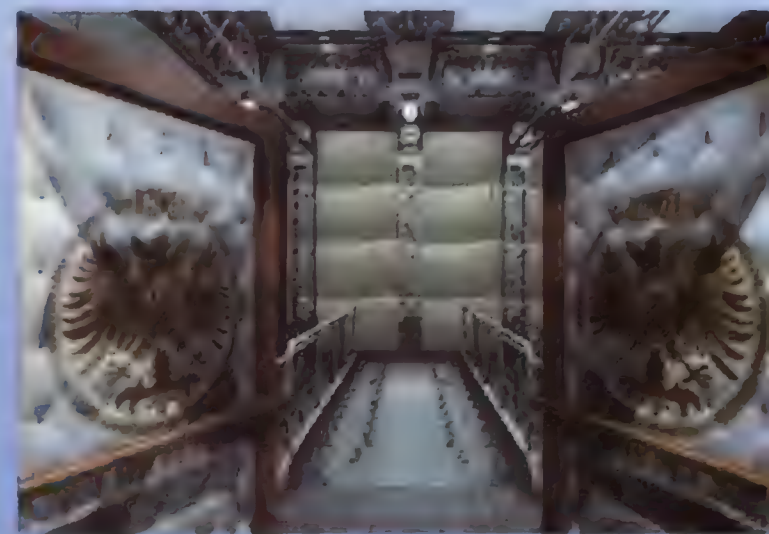
(プランナー) 菅野勝之



菊池 正直に言ってもこのゲームは、見た目ほど革新的なことをやっているわけではないんですよ。むしろ大量のムービーを使うという新しい要素をクリアするために、ほかの部分ではあまり冒険していないかもしれない。でも、そのぶんアドベンチャーを楽しんでもらう、ということを見直すこともできたわけです。

編集部 全体を通して描き込みが非常に細かいですね。菅野 そこまでやれとは言っていないところも、みんなこだわっちゃって。深沢 キャクターは、他のチームのスタッフまで来て、「ホクロがあるほうがいい」とか、「脇の肉付きはこう」なんて指導してくれた(笑)。

下の3枚の写真は、いずれもゲーム中、あるいはムービーシーンに出てくる映像の一部。上から順に、鳴神雷蔵の時空探偵としての活動を許可する免許、ローレライ号のAデッキとBデッキを繋ぐ通路、そして大空を飛ぶローレライ号と……連れ添うように飛んでいるこの乗り物一体!



おじさんを叱咤激励する霧姫の存在に注目

時として暗くなりがちなハードボイルドの世界に、こころと笑い転げる「お嬢さん」がいたら……？ 暗い話にはしたくなかった、という、園田氏や菅野氏をはじめとするスタッフの意向から生まれた霧姫の存在は、暗いおじさん達をまくしたて、ハードボイルドの硬い世界を一気に柔らかくしてくれる。彼女がいることによって明るくなった、ハードボイルドならぬ「ハーフボイルド」の世界を楽しんでほしい。



ゲームの枠にとらわれず、映像・物語として面白いもの、というスタンスで作りました (原案・設定) 園田英樹

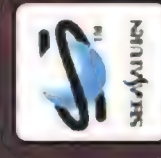


OGシナマティックアドベンチャー

時空探偵

しくたんでい

ティーター

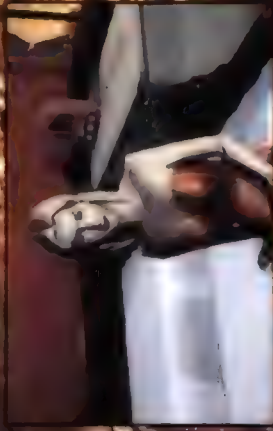


～虹のローレライ～

開発: Data Design System / 原田美穂



西暦2238年の東京——
時空犯罪専門の探偵DDこと鳴神正樹は、
とある少女からの依頼を受け、
失踪した有名な超電磁工学者を追って、
1849年、第二次大戦前夜のドイツへ。
失踪は自らの意志なのか、偶然なのか。その目的は……?
時空を超えた数課を、キミは導くことができるか。



●セガサターン用ソフト

プレイステーション用も同時発売!

7月26日(金)堂々登場!!

価格: ¥6,800 (税別) CD-ROM2枚組

陰謀と策略の香りただよぶ、過去への招待状。

DDのすべてが明らかに!
ファン必携のガイドブック

設定資料、短編小説、開発者インタビュー等々、
未公開情報が満載!

時空探偵DD公式ガイドブック

7月下旬発売予定 定価580円(税込)

発売元: 株式会社アスキー

DDサウンドトラックアルバム
発売決定!

ゲーム音楽をCD用にリアレンジしてグレードアップ!
ゲーム未収録のボーナストラックも収録!

GAME SOUND COLLECTION Vol.1

時空探偵DD～虹のローレライ～

8/21発売予定 定価2,000円(税込)

発売元: 株式会社MEM/NEOLAB

販売元: BMGビクター株式会社

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、
ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



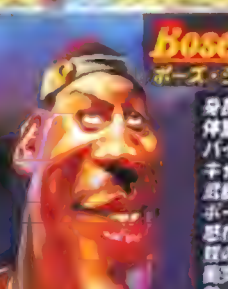
Slim Jim
スリム・ジム

身長 / 188cm
体重 / 65kg
バイク / Puro
キャッシュ / \$400
武器 / 鉄パイプ
純情なければ、おなぐさめ。
高校時代、同級生から「最も早死にするタイプ」と呼ばれていた。



Teflon Mike
テフロン・マイク

身長 / 193cm
体重 / 98kg
バイク / Swallow
キャッシュ / \$500
武器 / なし
子供の野分に鼻を打ったのか？
向こう見ずで怖いものだらけ。
公道を突っ走る
ワイルドで早熟な奴。



Rose Jefferson
ローズ・ジェファソン


身長 / 193cm
体重 / 95kg
バイク / ZX 250
キャッシュ / \$500
武器 / なし
ホースの真まくな態度に
惹かれるな。
夜のパンチは車10台に
衝突された位に
痛くからぬ。

(cm)

190

185

このゲームでは、全レース「ロードラッシュ」に登場するライダーは「Road Rash」の登場人物。それぞれが人間味を込められているように。



Axle
アクセル

身長 / 185cm
体重 / 83kg
バイク / Swallow
キャッシュ / \$200
武器 / チェーン
顔面と顔の無い
典型的なバッドボーイ。
性根の腐った奴から
良い所を盗そうって
腐敗な奴。

自然から人間も持っているキリッは本人。パンチよりもリーチが長いので有利だが、顔面を思い切られることもあるので、注意が必要。

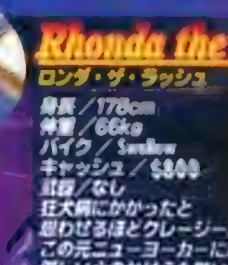


Milwaukee Jon
ミルウォーキー・ジョン

身長 / 180cm
体重 / 73kg
バイク / Swallow
キャッシュ / \$400
武器 / 鉄パイプ
先に顔のない顔の持ち主。
ジョンの華やかなスタイルは、ライダー達の目を惹く。

180

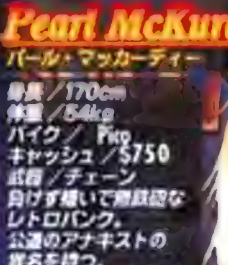
175



Rhonda the Rosh
ロンダ・ザ・ラッシュ

身長 / 178cm
体重 / 66kg
バイク / Swallow
キャッシュ / \$800
武器 / なし
狂大砲にかかったと
思わせるほどクレーシー。
この元ニューヨークカーには
優しい心のかけらも無い。
バイオレンスが彼女の生きがい。

各キャラクターにはそれぞれ得意な技と得意な武器が用意されている。中には得意な技がないキャラクターもいる。



Pearl McKurdy
パール・マッカーディー

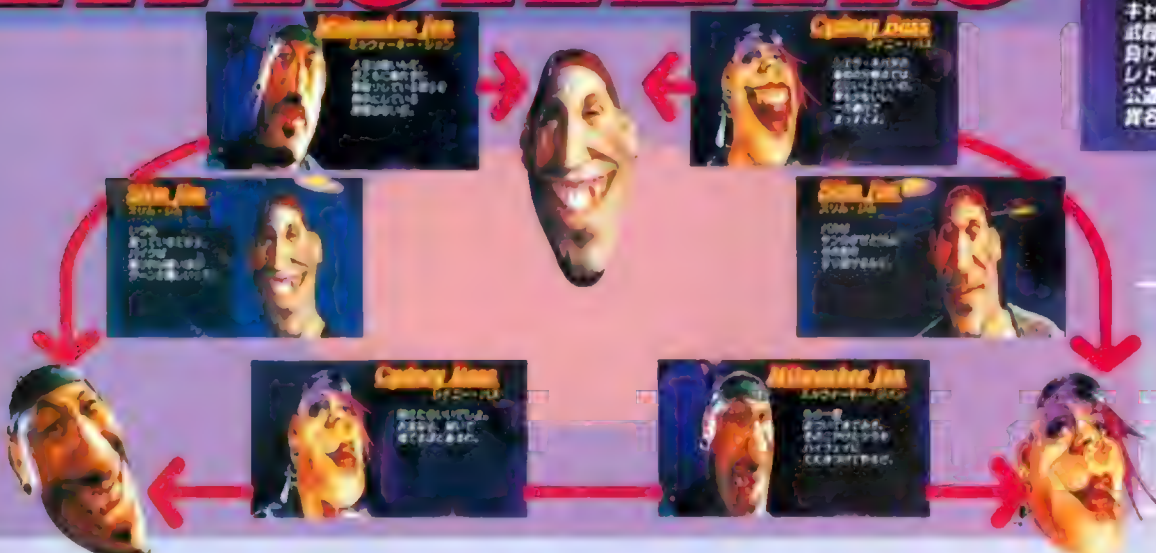
身長 / 170cm
体重 / 54kg
バイク / Puro
キャッシュ / \$750
武器 / チェーン
負けず嫌いで無敵な
レトロパンク。
公道のアナキストの
首をもたす。

170

165

ビッグレース・モードとタイムトライアル・モードでは、プレイヤーは8人の主要キャラクターの中の1人になりかわってレースに参加することになる。といつもこいつもアクの強い奴だが、根はレースを心から愛している気のいい奴ばかりだ（大ウソ）。

RASHERS




Cydney Bass
シドニー・バス

身長 / 160cm
体重 / 40kg
バイク / ZX 250
キャッシュ / \$1000
武器 / なし
タカビーでひかまな
お金持ちキッド。
へたに正義感があると
顔に合うよ。
なにしろ真の強者め。


160

155

MASSIVE ATTACK!


ストイックな走行は、「ロードラッシュ」の世界では必ずしも順位に結びつかない。時には果敢にライバル車にプレッシャーをかけてこそ、最終的な勝利を手にすることができるのだ。とはいえ対戦格闘ゲームのような緻密さは要求されない。あくまで気楽に殴る蹴るを楽しもう。

パンチ




並走時にタイミングよくアタックボタンを押すと、ライバルにダメージを与えられる。残り体力が0になると転倒するので、終盤の1対1の戦い合いに効果的。なお、方向キーを押さなかったら、攻撃力の高い攻撃になる。

キック



並走時にタイミングよく方向キー下+攻撃ボタンを押すと、ライバル車を大きく横方向に弾くことができる。ダメージは与えられないが、障害物を弾き飛ばすには有効。順位を上げることも可能。

ジチャグ



車体の左右移動でライバル車を押す。最終的に何をしたい場面では、パンチやキックを浴びせるよりもリスクが少ない。好敵的な相手でない限りは攻撃されない。極端な攻撃手段。

順位アップさせるための反撃テクニック



シナリオライター

園田英樹

「コナンド・マシンガー」などの小説から、戯曲、テレビ脚本と多方面で執筆活動を展開。また、スター・の「ライオン」の監修にも担当する。また、自ら主演する「高知公人伝」では演出も手がける。ゲームシナリオは初



ASCIIにスペシャリストが集結 彼らは時を駆けるアドベンチャーを 生んだそれは……



コンピュータグラフィックで描かれているにもかかわらず、表情豊かな可愛い2人の女の子と、「何か」を感じさせる個性を持ったキャラクター達。夕日にゆったりと浮かぶ飛行船。そしてその向こうの水平線の彼方から覗く、沈みゆく太陽の光。これから始まる物語……。

小説からテレビや舞台の脚本まで手がける作家と、コンピュータグラフィックの制作に精通するシステムサコムIM部5課のスタッフ達が創造したこの世界。彼らが目指したものは、「アドベンチャーゲーム」ではなく、「1つの映像作品」だという。その作品とは……?



深沢和生

グラフィックデザイナー

システムサコムIM部開発5課所属。専攻はコンピュータグラフィック。担当は、本作品の「多くは語るまい」がテーマを物語る



菅野勝之

プランナー

システムサコムIM部開発5課プランナー。DNAから、本人がたいがって、資料が手から離れて機械にこなす



菊地勝義

ディレクター

システムサコムIM部開発5課主任。本作品の「多くは語るまい」の制作を担いつつも、結果的に「時を駆ける」をまとめた

武王伐纣

同級生if パーフェクトガイド
オーバーブラッド パーフェクトガイド
スーパーマリカバ パーフェクトガイド

●お近くの書店さんでお求めください ソフトバンク株式会社 出版事業部 03-5642-8101
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町 24-1 TEL 03-5642-8101
<http://www.softbank.co.jp/publishing/>

世界新記録

デカスリート

●セガ●発売中●5,800円●スポーツアクション●2人同時プレイ可能●全年齢推奨



今回は「デカスリート」に隠された裏技を紹介するぞ！
記録を伸ばすものから見て楽しむものまで5種目7種類。
伸び悩んでいる人も、そうでない人も新記録を目指せ！！

DecAthlete

デカスリートを楽しむための裏技大公開！！



100m ダッシュ

裏技

- ・でんぐり返して走る…
選手紹介の時、方向キー←、→、Xボタン
- ・けんけん足で走る…
選手紹介の時、方向キー↑、←、↓、→、Xボタン

でんぐり返し

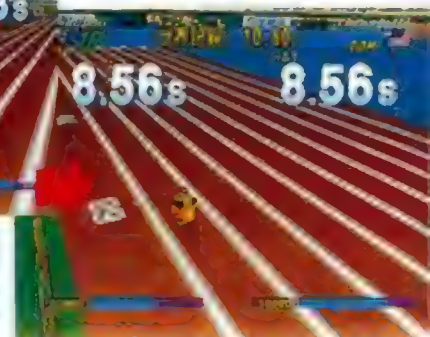
100mダッシュの裏技コマンドは表のとおり。ただしコマンド入力のタイミングはとってもシビア。成功させるのは難しいぞ。入力のポイントは選手紹介が始まると同時に入力し始めることだ。成功しても音とかは鳴らないので、走り出すまでは確認できないぞ。この競技の裏技はどちらも記録に影響しない。



ああ、コマンド入力は成功したかな？ スタート時には押さえてはいけない。1秒後には、ほらこのとおり！



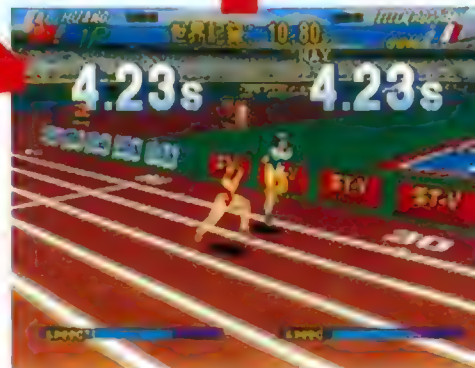
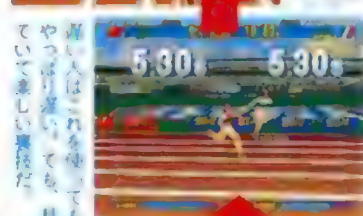
こんなことして、遅くなるのでは？ という心配はしなくていい。普通と変わらないぞ。



けんけん足



でんぐり返しの次はけんけん足で100m走だ！ これもでんぐり返し同様、記録に影響なし。けんけん足で世界新なんてこともありえるぞ。





砲丸投げ

裏技

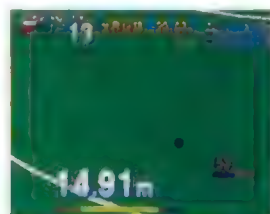
- ・飛行船の向きを変える…
振りかぶりの時にLまたはRボタン
- ・カメラの切り替え…
砲丸が飛んでいる間にLまたはRボタン
- ・パワーゲージがMAXに…
パワーゲージ作動時にランボタン連打

飛行船の向き
を変える

砲丸には役に立つものが1つ、楽しむものが2つ用意されている。記録に関わるパワーゲージMAXは、振りかぶりのモーション中にランボタン（Aボタン）連打でOKだ。これで選手の動作が速くなり、適当に押してもMAXになる確率が上がる。常にMAX状態をキープできるわけではないぞ。



視点切り替え



パワーゲージ
MAX

円盤投げでもできる

砲丸投げで紹介した、飛行船の向きを変える裏技とカメラを切り替える裏技は、なんと円盤投げでも使用可能だ。ぜひ、やってみよう。パワーゲージMAXは砲丸投げと円盤投げの操作の違いから使うことはできないので注意しよう。



1500m



裏技
・エネミーを吹き飛ばす…
競技中アクションボタンを押す

1500mの裏技は相手を吹き飛ばすというもの。ただしこの裏技はスタミナをどんどん消費するので、使いすぎは禁物。頻繁に使用せず、ここぞというときにとっておこう。



世界新記録

らくらく 8.84m
新記録だぜ!

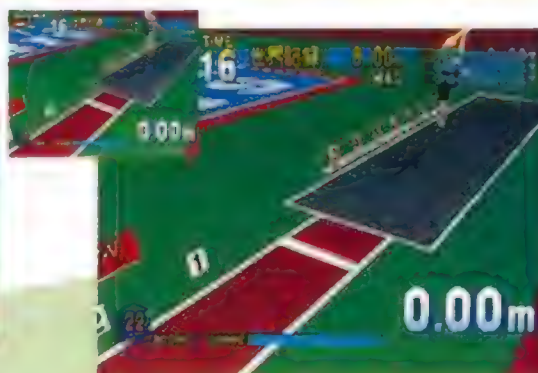
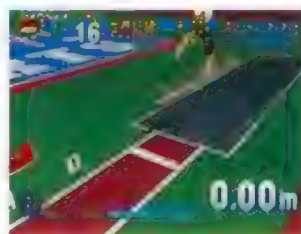
走り幅跳び

裏技

・はさみ飛びで飛べる…
角度調節時に方向キー↓、↘、→



このコマンドも100mと同じく、入力のタイミングがとっても難しいぞ。ボタンを押すと同時にゆっくりと確実に入力してみよう。空中で、まるでカールルイスのように足をジタバタさせて飛距離を伸ばすことができるぞ。



BE EXCITE!

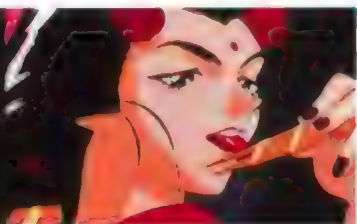
レッドカンパニー

西の市通り!!



RED

これが死天王の1人ミクロの霊子甲冑『紅雀』だ!!



ミクロの霊子甲冑『紅雀』



本誌でお読みみの「サクラ大戦」企画担当で脚本の金子氏(左)とメカデザイン永田氏(右)にお話を聞いた

してやろうと思って、胸に手を付けたりしたんです。でも胸に手を付けちゃうと、もともとの腕とブッキングしちゃうので、マシンガンをつけようとか振り袖部分から何か出てきたら面白いだろうなという考えからあいつの形ができたんです。孔雀を操るのがミクロという和服を着た女性であることから、ほかのメカに比べてかなり搭乗者のモチーフに近いメカなんです。そういう理由でほかのメカに比べると、かなり具象的な部分を背負っていて、グラマーで力強いイメージがあります。そして普段は隠れているんですが、唯一口を持っているんです。CG版は口が開きますから、いつか機会があったらお見せしたいですね。中には大砲が仕込まれています。また、ボスクラスのメカデザインは、どれもヘタをすると一貫性がないと非難されるくらい個性的にしているんですけど、その中で一番具象性を出したために異質になったのが孔雀といえます。脚がない代わりにホバリングで移動しますからね。ですから戦時(シミュレーションバート)では孔雀が一番見栄えがいいかもしれません。

金子■そういえば、メカデザインは大ボスクラスから入っていったところがありますね。
永田■そうだね。まず、光武を仕上げた味方の形態を定めてから、金子と森田にデザインコンセプトを提案して、そこから敵はこうしよう、あーしようと話したんです。そのあとに、中ボスや脇役などが生まれていったんです。
金子■光武のデザインは蒸気機関車の突き出たイメージと重なって、わ

りと機能的なデザインになっていますよね。

永田■うん、敵のほうが動力不明みたいな感じがするよね。あと、設定に固執するとハードSFになってしまうので、ボーダーラインを引いてエンタテインメント性を持たせようと思いました。当初、光武なども「サクラ大戦」は女の子達が乗るロボットという漠然とした設定しかなかった。でも何かしらコアが見えていたので、孔雀とかもそうですけど、敵も名前が先行して存在していました。それが徐々にみんなの頭の中でイメージが固まってきたものを具現化する作業を僕がやったんです。

金子■はじめからCGで上がってくるものじゃないですか……。設定があっても描いてもらいまして……。永田■今では設定画はファイル4冊分もありますから(笑)。

金子■本当にすごい量です。そういうわけで僕もイメージがすごくつかみやすかったんですよ。そういえばCGムービーのコンテは永田がきいているんですよ。私が見て、「音楽と動きが合いませんねえ、ここ変えていいですか?」といってやっていたこともありましたね。

永田■あった(笑)。今思うとCGムービーは、もうちょっとやりたかったなあ。

本誌■最後に一言お願いします。

永田■孔雀はゲーム中、胸が揺れるんです。グラマーですから期待しててください(一同爆笑)。

孔雀は女性らしさを強調したんです(永田) イメージは色っぽく、艶っぽくです(金子)

本誌■今回、初公開になった孔雀のイメージCGですが、デザインコンセプトについてお聞かせください。
金子■孔雀はボス敵の中でも女性が乗りますから、色っぽく、艶っぽくということで永田に作成を依頼したんです。

永田■メカはまず、ストーリー設定があってバトルシーンの基本的な構想をもらい、そこから使えそうな技(武器)をピックアップして、デザイ

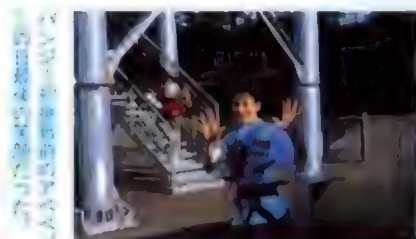
ンを起こすという作業でした。あとはレッド内部で、意見を聞いて参考にしたりしました。

金子■孔雀が装備するレイピアなどの設定はシナリオからきていますが、手のマシンガンなどはCGからきているんですよ。

永田■特に孔雀には個人的に思い入れがありまして、「サクラ大戦」唯一の女性型メカなんです。だから、女性型ならば女性らしい部分を強調

よみうりランドでバンジー!!

の高さである。下にいた時は巨大に見えたエアマットが座布団よりも小さく見える。ええい、深く考えるのはよそう。よし、飛ぶぞ！



193



LUNAR

SILVER STAR STORY

本誌の読者も大注目と評判の本作は、
すてきなストーリーと、きめ細やかな
演出とインテリジェントな演出と、さら
に本作の魅力を最大限に引き出す……

- 角川書店
- 今秋発売予定
- 6,800円
- RPG

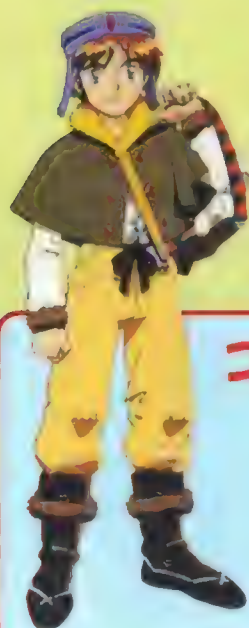
アフレコ現場に潜入! 声優コメント大放し!

いよいよ開発も大詰め。ビジュアル部分も
ほぼ完成したとあって、6月某日、LUNARの
アフレコが行われた。今回ゲームに登場する
声優さんは17人と大人数。それでも声優の
方々はラジオドラマで顔を合わせる機会もあ
ったとあって、なごやかな雰囲気最終音録
りを行っていました。そんな忙しい中とわか
っていても、この機を逃してなるものか、と

本誌は声優さん達にインタビューを敢行/
声優さん達全員のコメントを取ることに成功
したのであった! とはいえ、なにぶん人数
が多く、ページの都合上全員いっぺんに掲載
するわけにもいかず、今回はパーティーメン
バーだけをご紹介します。次回は謎の魔女やら四英
雄などのコメントをお届けするので、お見逃
しなく! それでは今回もスタート!



全員で記念撮影。こんなに声優さん達
うってのも豪華だわよねえ



アレス役

石田 彰

さん



コメント

アレスっていうのは、がんばってるんだけど
まだまだ足りなくて、ルーナっから見たらちょ
っと弟みたいなのところのある少年ですね。ちょ
っと頼りなげなのところがあるんだなあ、じゃ線
が細いのかなあって思ったんですけど、だんだ
ん成長していきますので。その速度に自分がつ
いていけるかどうか、皆さんがどう判断され
るかわかりませんが、そういうところがうまく
演じられていればいいなと思っています。



ルーナ役

氷上 恭子

さん



コメント

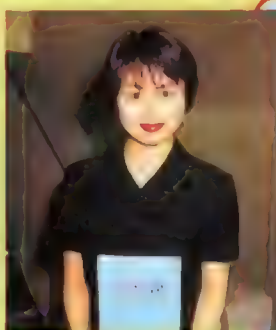
ルーナっていう女の子がすごく無理のない性
格をしているので、ナチュラルに演じられて楽
しかったです。わりとしっかりしている娘なの
で本人の成長を、というよりアレスの成長をど
う受け止めていくのかなって(考えて)演じま
した。物語後半の演技でもニュアンス的なもの
は純粋なルーナから外れないようにと思ってや
っています。



ナル役

萩森 侑子

さん



コメント

ナルっていうのは普段は子猫のような外見をしているので、私はかわい
い生意気な男の子という感じでずっとやらせていただきました。で、アレ
スとの旅の中で少しずつ成長していくって感じを出せればなあって、思っ
てやりました。自分でもこんなかわいい生き物がいたら、って想像しな
がらやりました。話がシリアスな部分もあるんですが、そんな中でナルは
マイペースでっていう立場なんで。でも説明的な部分って全部ナルなんで
すよね。主人公楽してる!(笑) CDなどのプロモーションもあるんで今
年1年がんばります!

ちょっといい話

●メガCDの中でも名作との呼び声の高かったLUNAR。今回のサターン版はもちろんメガCD版の移植（ってもう言えないくらいシナリオも変わってるんだけどね）なわけだけど、なんと！ これらのシリーズの他の作品もサターンで来年中に発

売されそうな気配なのだ！ となるとまたあらゆる面でパワーアップして登場するのは間違いない。これはファンならずとも見逃せない！ ひょっとしてこのままいくとサターンオリジナルの姿で拜めるかもよ。

●開発陣は今回のビジュアルのあまりのデキの良さに、ムービーカードへの対応を検討中。きれいなビジュアルをそのままお見せできたら……、との意図からだ。実現すればビデオアニメ並の絵でゲームが楽しめることに。ぜひ実現させてほしいなあ。



ナツシュ役

阪口大介

さん



コメント

こういう役は演じたことがないので、けっこう試行錯誤しながらやらせていただきました。LUNARはアニメ現場と同じように絵に合わせたの録りだったんで、違和感なくやれました。こういうファンタジー系の話はすごく好きですしRPGも好きなので出たら買うぞ！って思ってます。僕個人としては何と言ってもミアですね。ジェシカはちょっと勘弁してください(笑)。



ミア役

浅田葉子

さん



コメント

ミアは大人しくてボーッとした娘なんですよね。私も大人しくはないけどボーッとしたほうなんで、自然に演じられたんじゃないかなって思ってます。私はあんまりキャビキャビした役の記憶はないんですけど、中でも今回はやりやすかったです。ミアは1本芯の通った強さがありますよね。魔法を使うシーンではかけ声をかけてやはり魔法が使えたのねっていう雰囲気が出てますので、そこを聞いていただきたいなと思っています。



ジェシカ役

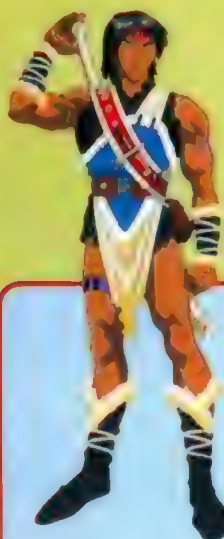
池澤春菜

さん



コメント

私はかわいい感じの役が多く、ジェシカのような役はやったことがなくて。でも私の中にジェシカって要素はあったと思うんです。気持ちよく演じられて楽しかったです。活発でおてんばで、でもすごく気持ちのやさしい真っ直ぐないい娘です。キリーとは恋人同士っていうよりパートナーかな。ガンガン言い合ってもお互いのことが一番わかっていて居心地がいい。そういう関係になって思うんです。



キリー役

関 智一

さん



コメント

山賊の親分で豪快なキリー、他のキャラには使命とかがあるんですけど、彼にはないので楽しくハチャメチャにやらせていただきました。わりと地のままだに(笑)豪放磊落な感じであまり優等生にならないようにやりました。ジェシカとキリーはベタベタしてなくていいカップルですね。僕はジェシカのほうが好きです。女をたらし込む部分がかっこよくあっても良かったかな。

ちょっと悲しい話

夏休み発売を目指して開発を進めていたものの、結局発売は今秋に。でもこれはクリエイターの方々が、すべてにおいて高いクオリティを求めた結果なのです。遅れた分だけ、絶対に満足できるものに仕上がってきます(断言！)。だからもうちょっとだけ待っていてください(泣)。

お便りイラスト大賞

このコーナーでは皆さんからの便りやイラストを大々的に募集中！ もちろんスタッフみんなが目を通します。また窪岡氏選定によるイラスト大賞を企画中。力作をお待ちしております。宛先は、〒103東京都中央区日本橋箱崎待ち24-1 ソフトバンクセガサターンマガジン編集部 ルナエキ係まで。次回も声優特集だよん。



デ・ラ・ゲームウェア

今回の樋口さんのコラムを見てビックリ。ゲームウェアって、やっぱり、濃いや。

DJ=NAMo(25)



新時代のデジタルメディアと仲良くお付き合いするための2ページ

SPECIAL

ミニゲームの知られざる世界

なんか、いろいろあるみたいよ。GWに収録されているゲームに、裏ワザってやつ。持ってる人は、とりあえずお試しあれい。

VOL.1
収録

エジホン探偵事務所

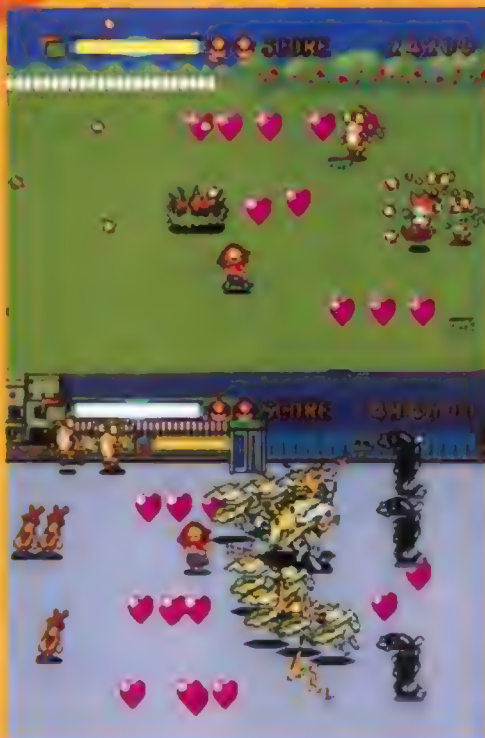


いつまでも見つめていたい

VOL. 1の「エジホン探偵事務所」に、そんなことできたらズルいじゃん、てな現象が隠されているんです。「おまけ」以外のモードでゲームを始めると、例の仲間外れ探し画面になるわけですが、X、Y、Zボタンを押しながらスタートボタンを押すと、ポーズがかけられるんだって。

VOL.2
収録

テレコムタウン2



減らす口をたたけるようになる

無駄のないシューティングが楽しめる、VOL. 2の「テレコムタウン2」。オープニングのデモ画面中に十字キーを上、上、下、下、左、左、右の順に押し、最後に右とA、B、Cいずれかのボタンをほぼ同時に押して、ゲーム開始。するとアラ不思議。画面左上のカードメーター、どうやっても減らなくなるんです。

かわいい少年がゾンビに

「テレコムタウン2」ネタでもう1つ。同じくデモ画面中に、十字キーを上、上、下、下、左、左、右、右と素早く入力。あ、でも、最後の右は、スタートボタンと同時入力っすよ。すると無敵プレイになるんですねえ。カードメーターが白くなった、まんまと成功です。

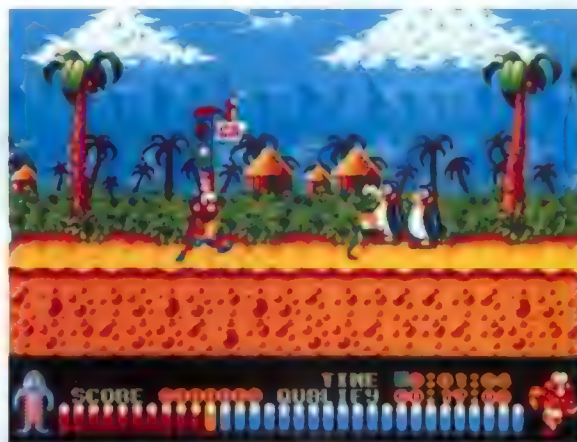
GWのゲームテスト

GWに収録されているゲームは、「構想○年、制作○年/」とかいう苦労話を売り物にするタイプのものとは方向性が180度異なり、制作期間、そして実際のプレイにさえも即効性が求められるものばかりですね。今ゲーム雑誌を見回してみると、そういったタイプのゲーム、めっきり減りましたね。セガから発売された「デカスリート」は、結構そのセンをいってると思うんですけど……。「いい加減に作ればいいじゃん」と言うつもりはありませんが、瞬間的なパワー（偶然、思

番外
コラム



いつきetc.)に満ちあふれたゲームをもっと見てみたいです。ゲームの展開がシンプルかつスピーディで、どうしてそうなっちゃうの? というビジュアル・ショックを与えてくれるようなヤツ。今後のGWにも、そういうタイプのゲームの傑作がたくさん登場することを期待して見守ってみたいです。(NAMo)



これはメガドライブ用ソフト「アクマティック・ゲキマル」ミニ競技場てんこ盛りの内容で、詳細のプレイもキャラの動作も、燃える

NOTICE

197



デジタル
ギャラリー
参加のススメ

GWではデジタル映像作品を紹介する
場が設けられています。VOL.2でもユー
ザーからの投稿作品が早くも収録され
てますが、どうです？「これくらいなら
オイラも、ちょっとコツさえわかれば作
れそうだな」って気がしてきませんか？
自分の意外な才能を発見できるかもしれ
ませんよ。というわけで次号の「デ・ラ
ゲームウェア」では、いくつかのサンプ
ル作品を使って、デジタル・コンテンツ
の作り方講座などを催してみたいと思っ
ています。目指すはVOL.4収録だあ/
(ちなみにVOL.3の締切は8月5日)。



SEGASATURN NETWORKS



セガサターン ネットワークス
ラボラトリー

LECTURE
03

セガサターンインターネット PART2

モデムキットを買ったら すぐネットサーフができる!

いよいよ発売日が迫ったセガサターン専用モデムキット。このキットには、これまでインターネットにまったくアクセスしたことがない人でもすぐに体験できるように、「みてねっと」というカードが入っている。その詳細を紹介!

STEP

1

「みてねっと」でインターネットを体験

モデムを買って、インターネットに接続するには、プロバイダと呼ばれる会社と契約をしなければならない。契約の方式は書面、オンライン、プリペイドの3つがあり、このうちプリペイドは事前に料金を支払う方式なので、難しい契約をしなくても、IDが書かれたカードを買う

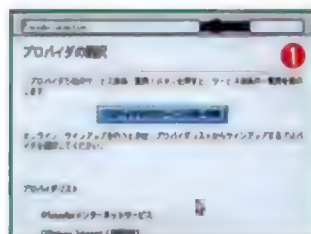
だけでネットサーフィンができるようになるのだ。このサービス「みてねっと」を提供するのは、アメリカ直通の高速回線を持つプロバイダ、東京インターネット。セガサターンインターネットにはこの「みてねっと」が15分間利用できるカードが同梱されている。もちろん、パソコンユーザーでも利用は可能。ただ、一時的なアドレスだから電子メールはできないので注意。

STEP

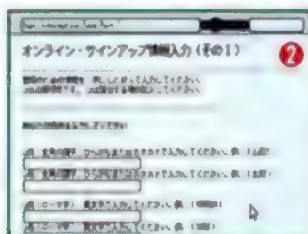
2

オンラインサインアップでカンタン契約

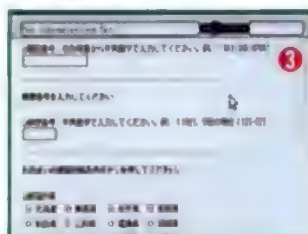
セガサターンインターネットを販売するショップには2,000円分の「みてねっと」が置かれているので、これでネットサーフを楽しむ続けるのもいいが、メールのやりとりやニュースの読み書きも必要と思ったら、プロバイダと正式に契約しておきたい(ただし、セガサターンインターネットVol.1では、メール、ニュースの読み書きをする機能がついていない。秋の無償バージョンアップでサポートされる予定)。セガサターンインターネットに登録されている150のプロバイダのうち、東京インターネット、IIJ、C&C mesh、ハイウェイインターネット、インフォスフィアの5社はオンラインサインアップ機能を使うことで、家にいながらにして契約を済ませることができるうえに、面倒・複雑な設定は一切しないインターネットを使いこなすことができる便利な機能がっている(もちろん、契約にはクレジットカードの所有など、一定条件はある)。



①登録されている5つのプロバイダのうち、どれかを選択する。



②氏名を漢字とローマ字で入力。他に、生年月日や性別も必要。



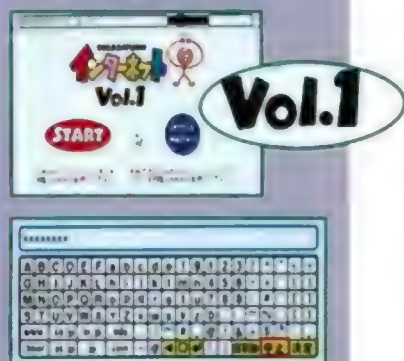
③郵便番号、住所を入力して、所在都道府県を選択する。



左がモデムに同梱の「みてねっと」15分無料体験カード。右が店頭販売されるカードで、10分利用でき、2千円(通話料+電話代)込み。

バージョンアップで決着に!

セガサターンインターネットのタイトル画面には、Vol.1と表示されている。今後、バージョンアップにしたいが、Vol.2、3となっていく。Vol.2は秋頃、登録ユーザーに無料で配布される予定だ。



セガサターンインターネットに搭載されている仮想キーボードも、試作版に比べ操作性などが大幅にアップ。

特別講義

東京インターネット 飯塚隆子さん

「買ったらずぐやりたい」を カタチにしてみました

セガサターン専用モデムを買えば、インターネットに接続できる環境は整います。ですが、プロバイダとの契約が完了するまで、ネットサーフはできません。でも、みてねっとを使えば、モデムを買ったその日から、インターネットを楽しめます。つまり「みてねっと」は、ゲームと同じように「買ったらずぐ

やりたい」という気持ちを形にして「身近なインターネット」を実現した商品なんです。1分20円という料金には、通話(電話)料金も含んでいますので、全国どこからも同じ料金で楽しめます。東京インターネットなら、アメリカ直通の45メガbpsという高速なバックボーンを持っていますから、高速で、なおかつ安定したサービスを提供することができます。みなさんもぜひ「みてねっと」で、インターネットの世界に触れてみてください。



3

では実際に「みてねっと」を使って、ネットサーフを試みよう。ここで紹介しているとおり、ゲームメーカーも最新状況を提供している。スタートボタンメニューで、メーカー名の下のURL (<http://>～)を入力すればOKだ。他にもたくさんのメーカーがホームページを開設しているので、ぜひ探し出してもらいたい。

サタマガ版インターネットエラーページ

<http://www.sega.co.jp/>



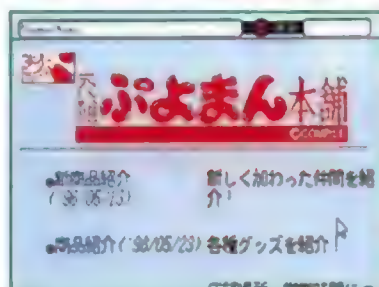
わなしみせがのホームベーン、ケ
ームだけではなく、カラオケなど
のエンタテイメント情報もまた大

<http://www.arcsy.co.jp/>



ウィザードハリーモビーで有名な
のアーケシステムワークス。ホウ
保有数の詳細情報載っている

<http://www.compile.co.jp/>



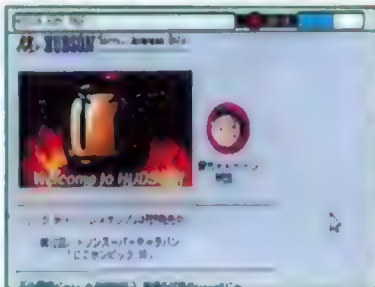
イベント情報や、ふよまん本舗の
商品紹介ページなどか、異数の、コ
ンパイルのホームページだ。

<http://www.neogeo.co.jp/>



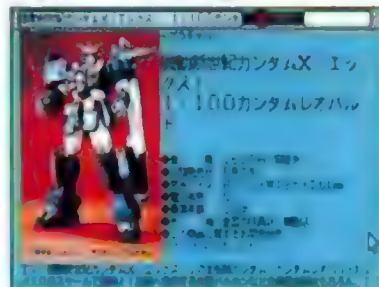
キング・オブ・ファイトス96を
初めとする、格闘ゲームの情報や
神戸のネオジオワールドを紹介

<http://www.hudson.co.jp/>



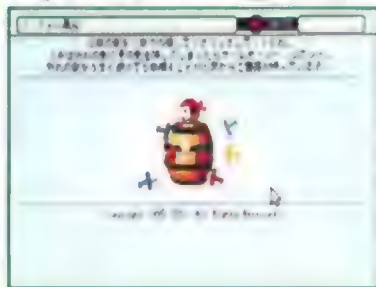
ゲーム情報に加え夏のキヤラバン
情報もこにてゲフト。なんと、管
ちゃんページにも開設

<http://www.bandai.co.jp>

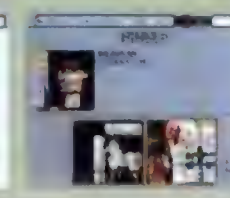
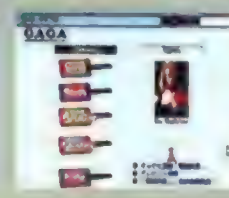
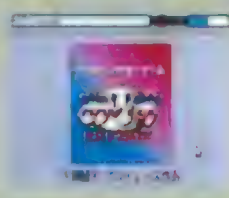
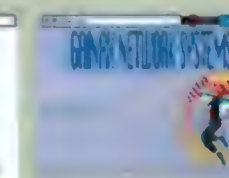
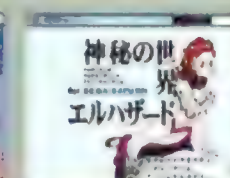
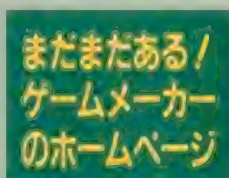


ゲーム情報はもちろん、ガンダムなどのプラモデルや玩具情報、また、なのがバンダイのホームページ。

<http://www.dir.co.jp/tomy/>



ホームページで、ゲームが楽しめる!? 「バーチャル出ひげ急戦一合」があるトミーのホームページ



●みてねっとカード

カードと聞くと、モデム前面のカードスロットを想像するが、みてねっとカードは印刷された個別のIDから度数が減っていくタイプで、スロットは使用しない。このため、パソコンで利用することもできる。カードはモデムを売っているお店ならば買える予定。また、みてねっとでは、メールとニュースを利用することはできないようになっている。

●メール&ニュース

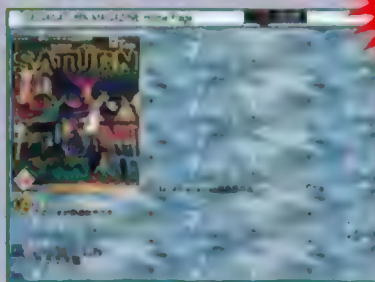
メールとは、電子郵便のこと。インターネットメールなら、世界中の人とやりとりできる。また、ニュースは、特定の話題について情報を交換しあうシステム。それぞれの機能は、Vol. 1 ではまだ対応していない。今後のバージョンでサポートの予定だ。

●バックボーン

プロバイダからインターネットに繋がっている専用の回線のことで、一度にデータをやりとりできる容量が大きいほど、高速にアクセスできる。東京インターネットは45Mbpsで、最高水準。

サタマガの
ホームページも

開設
準備中



サタマに合せて、
サタマに合せて、
サタマに合せて、
サタマに合せて、

SEGA

AM1 研の新タイトルをガンガン紹介するぞ!

セガAM1 研

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL

だいなまいと!

いきなり始まった本コーナーは、セガAM1 研の新作タイトルを紹介するページ。というわけでは因は「ダイナマイト刑事」をドーンと2P大放し! 開発者インタビューも必見だ!

ダイナマイト刑事

●セガAM1 研●稼動中●ST-V基板

まだまだ稼動して間がない「ダイナマイト刑事」の、全アイテムとその効果を大公開! さらに今回はAM1 研に突撃インタビューを敢行! サターンへ移植の可能性は?

協力プレイが果てしなくアツイ!

もうみんなは「ダイナマイト刑事」プレイしたかな? このゲームの魅力は何と言っても、簡単に繰り出せるダイナミックな技(技に関するコマンドは前号を見てね)と、イカした主人公キャラ&敵キャラ、そして数々のアイテム、ア

クション映画のような演出……などなど、挙げていくときりがない。最近のゲーム業界事情に詳しい人なら、久々にアクションらしいアクションゲームが登場したと感じるはずだ。2P協力プレイもアツいので、ぜひ体験してみてください!

イカした敵キャラたちに注目!

こんな敵キャラあり!?

「ダイナマイト刑事」の魅力の1つ、敵キャラ。何と、パンツ1枚のわけのわからないヤツや、いきなり相撲取りなどが平気で登場するセンスには脱帽。とにかくイカしている。



こんな敵キャラ初めてだあ〜っ!



DYNAMITE DEKA SPACIAL INTERVIEW

AM1 研に直撃インタビュー

「ダイナマイト刑事」の魅力、そして開発秘話をAM1 研にドーンと聞いてきたぞ! そのイカしたデザインセンスの源が今、明らかになる!

セガAM1 研 企画開発課

平井 晋氏

「ダイナマイト刑事」を生み出した内田刑事長は、プロリタでハカンス中のため、平井専務長代理がインタビューに答えてくれた。



声援次第では、すぐにでもサターンへ移植!?

本誌■まず久々のAM1 研の作品ということで、「ダイナマイト刑事」の全体的なお話からお伺いしたいのですが。

平井■開発初期の段階での発想というのは、まず、ST-VでMODEL2に負けない表現力のゲームを作ろうということだったんです。以前「ゴ

ールデンアックス」というスクロールアクションがあったんですが、そういった横スクロールアクションは、もう見た目では新規性がないと言うか、古いタイプのゲームになってしまっているですね。ただ、遊びとしては結構初心者からマニアまで色々な楽しみ方ができるんですよ。そういう確立されたシステムを捨ててしまうのは、惜しいということで。スタイル的にはあくまでアクションゲームとして、今度はストーリーが展開していくようなゲームシステム、という点にウェイトを置いて、新しい形で表現していこうということで開

発がスタートしました。で、今回は新たにポリゴンを使っているんですが、まあ色々なカメラワークを多用して、いわゆるスクロールアクションゲームの進化系というスタイルを目指しているんですよ。

本誌■日本ではもちろんですが、海外でも発売されるのか?

平井■そうです。実は開発に関してはどちらかと言えばアメリカチームが中心で、それをこちらでサポートするという形で開発が進んでいたんですよ。だからデザイナー、プログラマー、企画などはアメリカ産なんですよ(笑)。でも内田刑事長は

AM1 研ですよ、念のため。

本誌■日本版と海外版ではタイトルが違うということですが。

平井■ええ。海外版では「ダイ・ハード・アーケード」になります。

本誌■それがなぜ日本版は「ダイナマイト刑事」なんでしょう?

平井■まあ、それについてはちょっと秘密事項がたくさんありまして、お答えすることはできないんですけど、「ダイナマイト刑事」の名前の由来ってというのは、こちらで名前を決める担当者が初めて画面を見て、「ダ

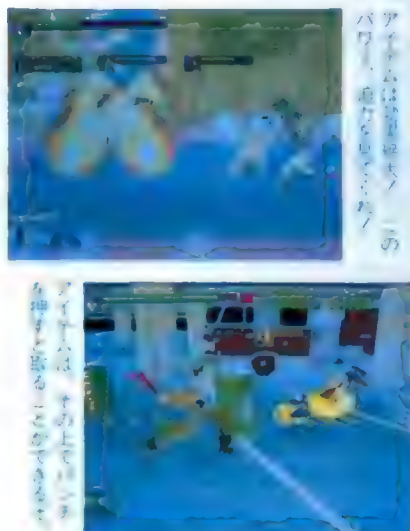


これがゲームに登場する全アイテムだ!

ここではゲーム中に登場する攻撃アイテム&補給アイテムなどを一気に紹介するぞ!

武器で敵をなぎ倒せ!

「ダイナマイト刑事」では、敵キャラを倒したり、画面内のオブジェクトを破壊するなどのアクションをすると、いろんなアイテムが出現する。武器はそのままパンチボタンで使用できるほか、飛び道具などで弾がなくなったら、それを投げつけて相手にダメージを与えることもできるのだ。とにかく、このゲームではアイテムを有効活用することが最大の攻略法! 使い惜しむと後悔するぞ!



アイテムは画面の隅に隠れていることが多いぞ!

飛び道具系アイテム

ハンドガン	マシンガン	対戦車ライフル	ロケットランチャー
装弾数12のハンドガン。使いやすいぞ。	装弾数20。敵の多い場所では有効だ。	装弾数は6だが、破壊力バツグン!	絶大な威力を誇る武器。装弾数は6だ。

その他のアイテム(凶器系)

割れた瓶	デッキブラシ	スチールパイプ	ロボットアーム
割れた瓶で敵を攻撃。使い勝手はイイぞ。	リーチが長いので使いやすい。オススメ。	ただの鉄棒だが、これもリーチが長い。	基本的にスチールパイプと同じだ。
ゴルフクラブ	スプレー	ファイヤーアックス	ナイフ
これも武器になる。リーチも長いぞ!	使用回数6。敵の動きを一定時間止める。	いわゆる斧。与えるダメージも大きい。	リーチが短いものの、すばやい攻撃が可能。
棒	ライター	スプレー+ライターで火炎放射器!	
ただの棒だが、結構役に立つアイテム。	実はこれ単体では役に立たないが……?	何と、スプレーとライターを持っていると、火炎放射器として使うことができるぞ。この威力は絶大だ! ぜひ試そう。	

補給系アイテム

ハンドガン・マガジン	マシンガン・マガジン	ライフ(レーション)	ライフ(ドリンク)	ライフ(カプセル)
ハンドガン用弾数12のマガジン。	弾数20発のマシンガンマガジン。	回復効果(大)の体力回復剤。	回復効果(中)の体力回復剤。	回復効果(小)の体力回復剤。

応用武器系アイテム

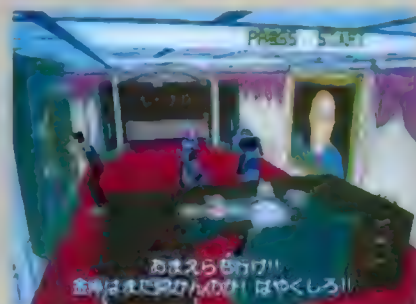
胡椒	木製椅子	柱時計	監視モニター	トラム缶
使用回数6。敵を足止める。	投げつけてダメージを与える。	敵にぶつけてダメージを与える。	これも同様。敵に投げつける。	敵に投げつける。と爆発するぞ!

ぜひ主人公になりきってプレイしてください

「ダイナマイトだ」と叫んだから、という話もあります(笑)。本誌■内容的な部分についてですが、ゲーム自体がミッションクリア型で、映画的なストーリー展開ということですが、そのあたりを考えたのはAM1研のほうです。平井■それに似ては、アメリカチームとっていただいいていいんじゃないですか。本誌■その映画的手法を取り入れてみようという考え方は、最初からあったんでしょうか? 平井■これはかなり最初からあったと思います。CGを使ってカメラワークが思うようにできるようになったし、今までのベタ絵でいくつものパターンを持ってやっていた頃とは違いますから。フィールドがちゃんとあってカメラが移動できることで、もうその時点で映画のような使い方ができるっていう確信もあ

ったと思います。映画のようなストーリー展開、カメラワーク、アクション、それを全部やっていこうと考えました。本誌■また従来のアクションゲームとは違って、いろんな大技小技が入ってますね。平井■大技を使うってことはイコール、カメラワークでさらに迫力あるものを見せることができる、ってことです。あと、一応それらの技はコマンド入力になるんですが、初心者の方でも適当にやっていれば技が出るんです。もちろん慣れてくれば自分で狙って技も出せます。言い換えれば、自分でシーンを演出できるんですね。そういったところも大きな理由になっていると思います。本誌■このゲームの場合、大統領の敵を助け出すという任務を運行するのが目的になっていますが、ゲームをプレイする中での別の楽しみ方な

どがあれば教えてください。平井■そうですね。普通だったら逮捕しちゃうとか、大技を出すということになりますけど、例えば、そこから辺に落ちていっているものを拾ってみるとかですね。拾った組み合わせでいろんなことが起こることもあるんですよ。あとは背景にある物とか、例えばアイテムとして持てないものでも壊せたりするんでイロイロと殴ったり蹴ってみるのもいいかもしれません。本誌■ST-Vということで、ズバリ、サターンへの移植の可能性とかはどうなんでしょう? 平井■うーん、どうでしょうか。もしかしたら移植される可能性もあるかも知れないし、ないかも知れない(笑)。とりあえずアーケードで売れないことにはサターンでの見込みも立たないですから……(笑)。あっ/読者様の声援しだいでは、すぐにて



も移植作業は始められますよ。本誌■では最後に読者へのメッセージをお願いします。平井■「ダイナマイト刑事」は結構「ダイ・ハード」を意識していますので、主人公になりきって、ドカンと派手にダイナマイトを爆発させるような感じの爽快感を目指してプレイしていただくと、開発しているアメリカチームの人間、こちらでサポートしている人間を含めて非常に嬉しいですね。本誌■本日はお忙しい中、ありがとうございました。

(7月9日 AM1研にて収録)

次号からますますパワーアップ!

SEGA

「ラスブロ」のボスキャラ大公開!

セガAM3研 **Rush!!**

SEGA AM R&D DEPT.#3

何といっても今回は「ラスブロ」のボスキャラが目玉。「ガンブレード」もHARDコースコンプリート!
もちろん今回もやましん氏自ら解説。人気の「バーチャロン」講座はバーチャロンワークスを大公開だ!

**ラストブロンクス 東京番外地**

●セガAM3研●稼働中●MODEL2基板

赤い肌の謎の男は8人目の敵、ボスキャラだった! その全てを徹底検証!

**YUSAKUが!!**

謎に包まれたボスキャラクター

RED EYE**レッドアイ出現!!**

前号で公開した謎のイラスト。実は8人目の敵、つまり最後のボスキャラ「レッドアイ」ということが判明した! 赤い肌に謎のゴーグル、髪は金髪……そして、何と武器はYOKOと同じトンファー! さらに、よく見れば攻撃スタイルはYOKOと非常に似ている。そして、これはお気づきの人もいるだろう。そう、名前がレッドアイ、つまり挑戦状を叩きつけてきたレッドラム

ではないのだ。まさか、真のボスはこの後に控えているのか!? とまあ、このレッドアイ、強さはハンパじゃないぞ!

無敵の強さを見せる謎の男!

**YOKO!! ZAIMOKU****までもが!!****AM3研に聞く RED EYEの全貌**

謎の組織「RED RUM」が闘試合を勝ち抜いたリーダーへ仕向けてくる刺客。それが「RED EYE」です。なぜ彼がそのようなゴーグルをして闘っているのか、闘っている目的は? それらはまだ謎に包まれてい

ます。しかし、立ちをはかる強敵連を倒して、ついにはRED EYEさえも倒すことができるという強者なら、その謎を解き明かすヒントを得ることができるでしょう。ぜひ自力でそのヒントを発見してみてください。

コイツに勝つ術はあるのか!?

ボスキャラRED EYEの強さを探る



RED EYEとの闘いは、ホームステージで

各キャラクターには、それぞれホームステージがあることはご存じかな？で、レッドアイとは、そのプレイヤーキャラのホームステージで闘うことになるのだ。自分のステージで最強の敵と闘う……。粋なはいだね。さあ、ホームステージでレッドアイを倒せ！

基本技

YOKOの技を多用！

基本攻撃は当然武器であるトンファーを使ったもの。確かにYOKOと武器が同じではあるが、ここまでYOKOと同じ攻撃法を使ってくるか!? という程に似ている。トンファーだけあって、攻撃リーチはさほど長くはないが、そのスピードは並々ならぬものだ。

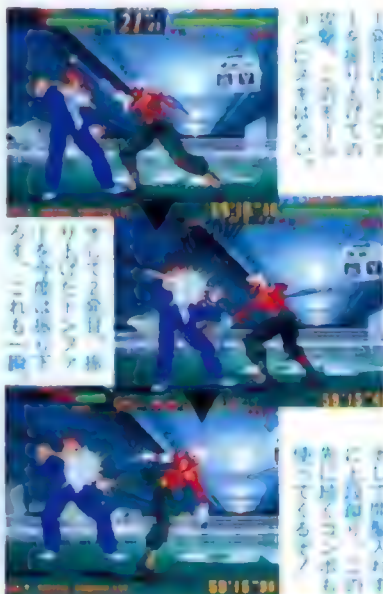


トンファーを多彩に操って攻撃してくる。通常攻撃のダメージも、かなり大きいぞ

連続技

すばやく、そして強い

連続技に関しては、ほとんどYOKOと同じ。ただし、威力は大きく、そしてすばやく。かなり複雑なコンボもしかけてくるので、やはり一筋縄ではいかないだろう。ではその一例を紹介しよう。



投げ技

多彩な投げ技が炸裂！

通常のキャラにも多数用意されている投げ技。前号で下段投げを紹介したように、「ラスブロ」における投げの存在の大きさは、本誌読者ならすでにご存じだろう。このレッドアイが繰り出してくる投

げ技も当然1種類ではない。多彩な投げ技を状況に合わせて臨機応変に使い分けてくる、巧みなキャラなのだ。しかも、中にはとんでもない投げ技も存在し、それをいとも簡単に繰り出してくるうえ、そのダメージ量はほかキャラよりも断然多く、1回の投げを喰らった時点で半分の体力を奪われてしまうこともある。まさに極悪なボスキャラだ。



これはレッドアイが繰り出す投げ技のほんの一例。このように、一瞬のスキに投げられてしまう。

JOE



LISA



TOMMY



「ラスブロ」イラストコーナー

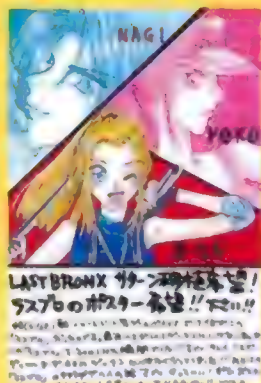
今回から始まったこのイラストコーナー。コメントしてくれるのはAM3研ベ〜あ〜氏だ！



万木一子さん



P.N. 桑山圭さん



P.N. 亜希魚さん

イラスト大募集！

本コーナーでは「ラスブロ」のイラストを大募集しているぞ！採用者にはセガAM3研から素敵なプレゼントが……あるかも。あて先は欄外を見てね！



AM3研ベ〜あ〜氏

AM3研
news!!

AM3研オフィシャル ラスブロ攻略ビデオ発売！

SEGA OFFICIAL
VIDEO LIBRARY Vol.4



8月1日、日本コロムビアから早くも「ラストブロンクス」攻略ビデオが発売されるぞ！このビデオだけの特別映像を収録したオープニングから、各キャラの代表基本技・連続技を収録したキャラクター紹介など、内容盛りだくさん！ビデオの仕様は、VHS/45分。気になる値段は4,800円(税別)となっているぞ。

AM3研
トピックス

店舗大会用「ラスブロ」 オリジナルTシャツ完成！

人気絶好調「ラスブロ」。プライズTシャツに続き、店舗大会用のTシャツも完成したぞ。イカすロゴに手描きキャライラストがバッチリプリントされた、超レアな逸品だ。

今後、店舗で開催される「ラスブロ」大会で活用予定。キミの近くのセガ店舗でのイベント開催情報を逃すな！！



これが
特製Tシャツ!!

ガンブレード ニューヨーク

●セガAM3研●稼働中●MODEL2基板

HARDコースも今回で終了！ 今後はスコアアタックだ！

前号ではHARDコースの1面&2面の攻略をしたが、今回は引き続き3面、4面の攻略といく。EASYコース同様、ここも4ステージ構成になっているので事実上、今回で攻略は終了する。今後はス

コアアタックを集中して攻略していくので、全国のガンブレダーのみんなは期待してほしい。さて、HARDの3面4面は難易度も超A級！頑張っフルコンプリート目指してくれ！



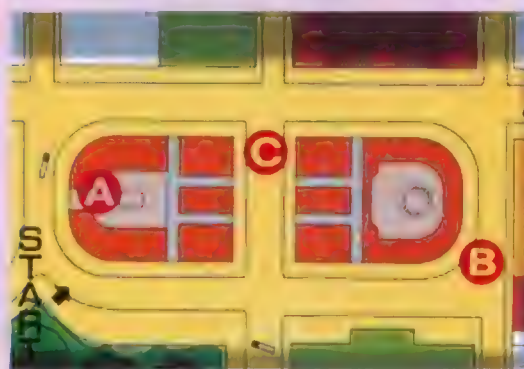
HARD COURSE STAGE 3

ここからが正念場！

やましん氏のワンポイントアドバイスにもあるように、ここは最初の砲台あたりがガンだろう。敵の数も

ボスはとにかくミサイルを落とせ！

過去最高だ。唯一の救いは地上物が多いこと。それを利用して誘爆で一気にザコを倒すことができれば随分違うはずだ。ボスはとにかくミサイルを消すことに専念すること。ムリに本体を狙う必要はないぞ。



- ①ステージ1地点の要所は、壁の裏にはガラリと窓がくさくさして、ここからミサイルが飛んでくる。ここを突破して進む必要がある。
- ②敵の数はかなり多い。ミサイルを落とすことで、敵の数は減る。ミサイルを落とすことで、敵の数は減る。ミサイルを落とすことで、敵の数は減る。
- ③ボスはHPがある程度減ると、ミサイルを落とす。ミサイルを落とすことで、敵の数は減る。ミサイルを落とすことで、敵の数は減る。ミサイルを落とすことで、敵の数は減る。



コレ、コイツが箱がぶち出してくる。この茶色の箱のあるエリアは、ミサイルを落とす。ミサイルを落とすことで、敵の数は減る。ミサイルを落とすことで、敵の数は減る。ミサイルを落とすことで、敵の数は減る。



ボスキャラ怒濤のミサイル攻撃。かなりのハイペースで撃ってくるので注意なよ！



ディレクター
山本(やましん)の

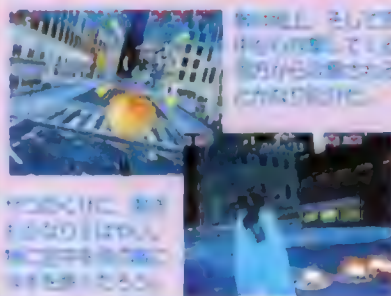
ワンポイント講座

ここからが本当のハードコースだ。まず導入部の砲台をどうするか第一関門。A左の敵から撃って砲台をやり過ごす(砲台は生きているので後でうっかりやられるかも)。B右の敵を爆発箱に誘導して誘爆で始末し振り向きざま砲台を破壊する(誘導に失敗すると集中砲火を食

らう)。Cとにかく砲台を先に破壊する(破壊できなかったらどうするよ)。という3パターンがありどれも一長一短である。ニスを違ったような色の本箱はエネミーが入っているの爆発はしない。爆発する箱には赤いラベルが貼ってあるんだけど普通気がつかんよね。

HARD COURSE STAGE 4

全意識を画面に集中させろ！



いよいよ最終面だ。このステージは見ての通り、夜のNY。夜だけあって周りの状況がつかみ辛く、ただノホホンとプレイしていると即死する。敵の数は今まで以上に多く、さらに厄介なことに、陸はおろか、空中を飛行する敵キャラまでわんさかと出現するのだ。おまけにレーダーのよ

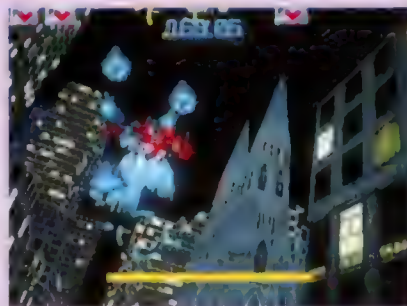


ディレクター
山本(やましん)の

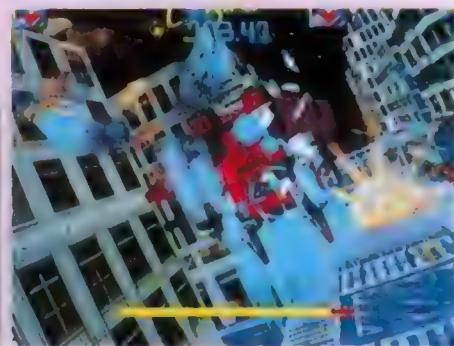
ワンポイント講座

夜のNYだけあって危険がいっぱい。爆発に照らし出される街には無数の敵が潜んでいる。逃げてはいけない。前進しろ。最初の2秒は撃たないで引きつけるのも有効だ。求められるのは、敵が今どの辺にどれだけの敵がいるのかを、目で察知する能力、そして視点の動きとシン

クロし、出てきた敵を確実に破壊することだ。敵の数は無意識に数えろ。敵に撃ち込みつつも画面全体に気を配れ。遠くの敵から撃つことにより視点を誘導しろ。敵を画面内に3匹にするな。地上と空中の混成チームにするな。10万点を目指してがんばれ！



うな便利なものはないので、全てはプレイヤーの勘と視覚だけが頼りになる。このステージの秘策はやましん氏が語っているので、そちらを参考にしてほしい。さて、ボスキャラだが、コイツは3面と同じ敵。ミサイルを多量に撃ってくるのでそれを消しつつ、本体にも当てるように攻撃すればOKだ。健闘を祈る。



このステージは、夜のNY。夜だけあって周りの状況がつかみ辛く、ただノホホンとプレイしていると即死する。敵の数は今まで以上に多く、さらに厄介なことに、陸はおろか、空中を飛行する敵キャラまでわんさかと出現するのだ。おまけにレーダーのよ

COMPLETE!!



前半2ステージを徹底攻略!!

「ガンブレード」ディレクター、
やましん氏が解説する究極攻略法!

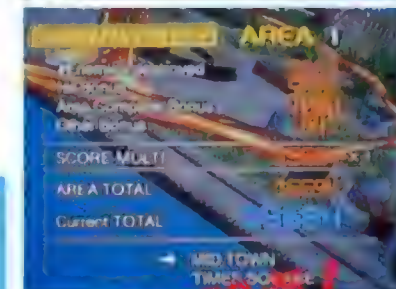
GUNBLADE

Special Air Assault Force

BATTERY PARK

今時ちまちました攻略をしても仕方ないので思いっきり飛ばす。この面の目標得点は16000点だ。まず最初。敵が4体いるがどれから撃つかでその後の展開がかなり変わる。このゲームは人に教えてもらうより自分なりの攻略法を考えるほうが高得点を狙えるのだが、参考までに私はまず真ん中の装甲車を破壊して近くのエネミーを誘導し、そのまま撃って、木箱前のエネミーを爆発に押し込む。次に要塞跡の向こう群に向かうが振り向きざまにエネミーごと背後に見えるいろんな物資を破壊する。次

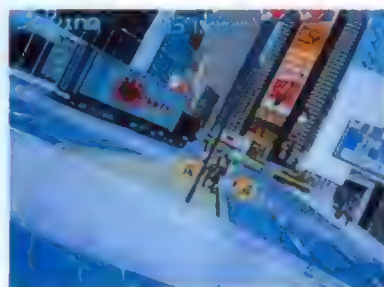
のコンテナに行く前には40秒以上残し、コンテナ上のエネミーは超遠距離射撃で2体とも破壊。そのうちボスが出たらとにかく27発撃ち込む。以上だ。



目標16000点!
まだまだイケる!

TIMES SQUARE

BATTERY PARKで6000点取れないとこっちにくる。G.A. Plazaステージが苦手な人はわざとこっちにくるのも可。最初のエネミーの群れは中央の木箱周辺に集まるまで撃たず、集まったら誘爆で一気に倒す。成功すれば敵援軍のヘリに正面から戦いを挑めるのでさっさと叩き落とす。落とすのが早すぎると最初の3人が出てこないがまあそこまで早いことはまずないだろう。1回目で落とせなくても2回目の援軍が出てくるまでにはなんとしても落とすこと。「落ちろー落ちろー」などと叫びながらやると周りがびびるので楽しい。あとはボスまで一直線。残り時間にもよるが、ボス両側のデブを先にやっつけるのが基本。1万点に何点上積みできるかが勝負だ。



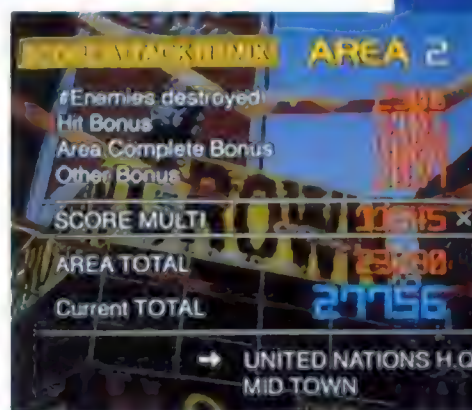
脱走に誘われ、このように援軍がこぼれ集まるまで撃たない。集まったら誘爆で一気に倒す。



敵のヘリに正面から戦いを挑む。成功すれば敵援軍のヘリに正面から戦いを挑めるのでさっさと叩き落とす。



脱走に誘われ、このように援軍がこぼれ集まるまで撃たない。集まったら誘爆で一気に倒す。



AM3研プレス担当
のりまき
第2回 トウデイ!

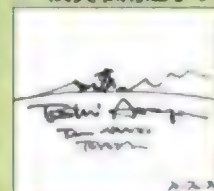
のりまきっす。前号でのケガの治りも良好で抜糸を待つだけ。というわけで、オープン前の「東京ジョイポリス」で行われたマガジンハウス主催先行読者招待日でウハウハの「ラスプロ」イベントを横行してきたので報告しちゃうっす。今回のイベントゲストはなんと「ラスプロ」3人娘のコスプレをしたMMB/ いろんなイベントで会ってはいるのだが一緒に舞台にスタンドするのは初めて。その見事なムチムチぶりにはかなり照れたっす。のりまき30歳、照れても仕事は完全遂行。今日もビールがうまいっす!

東京ジョイポリスで
ハートドキドキの巻



今週のお宝プレゼント

・ラードライバー
浅賀敏則選手サイン色紙



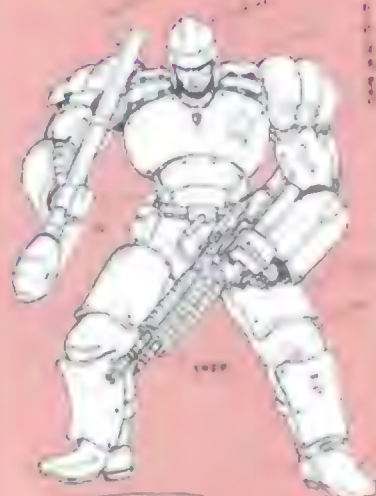
2名様

・東京ジョイポリス
ペアチケット

5名様

7月12日にオープンした東京ジョイポリスにペアチケットを5名にプレゼント

好評の資料公開は
次号でパワーアップ!?
期待せよ!!



次号はボスキャラ他を大公開!

短期集中連載

Dr.ワタリの 電腦戦機バーチャロン

Vol.10

講座

おかげさまで連載10回を迎えたこの講座。今回は、総まとめとしてスタッフを大公開した。

講師：セガAM3研企画
監修：バーチャロン・ワークス

互 重郎



Here is the

コイツラガ バーチャロン・ワークス ダ

Dr.ワタリ▶

ディレクター兼プロデューサー。日々、怪しげなことばかり考えている。彼の一番大事な仕事は、ゲームのコーディネートだ。でも他にやる人がいないので雑用も山積みだ。



特別編 これがバーチャロンワークスだ!

連載10回目ともなれば、もはや「短期集中連載」ではなく、「長期定番連載」ものとして、サザエさんなみのものを目指したいものだ。

というわけで、今回は「2」の話題やサターン版の話も出てさらに注目されるであろう、バーチャロンスタッフの面々を紹介しておこう。

グラフィック軍団



◀テラリン
わりと責任感の強い、努力家さんだ。かつて、ベルグドルで無敵の強さを誇っていた。



▲ナルー少尉

やたらとバーチャロンが上手い……(はずが、最近不調。普段は面倒臭のいい兄貴なんだが、



VIRTUAL -ON WORKS

◀ヨッシー隊長

デザイン部隊の新任隊長さん。「何事もこっそり」がモットーだ。

▼ロボ拓

存在感ある風貌がなんとも言えない。独特の芸能が光る。



▲バイオ拓

左上ロボ拓ちゃんと同姓同名。区別上、こんな呼称になってしまった。いいのか?

▼オージ

現在!人だけ異なるフロアで隔離労働中。早く引っ越しておいて。



▼もりやー

気がついたらこんなところに流れ着いていた。流浪の仕事人。甘党だ。



◀おじゃーん
とにかくマイペースだが、定時に来るべし

グラフィック
軍団・概要

グラフィック軍団のお仕事は、VRのモデリングをしたり、膨大な量のモーションを作成したり……。とにかくやることが多い。

企画+ソフト+グラフィック

三位一体の

Virtual-On Works!!!

ゲーム作りも、結構な人員を要するチーム作業になって久しい。バーチャロンに関してはその例に漏れず、なんやかやとそれなりの所帯になっている。今回は、そういったスタッフに注目し、彼らの実体に迫ってみた。



埼玉の奥地から、ナイスなVRのデザインを送り続けてくれる。

ソフトの王国・概要

ソフトの王国の主要産業は、ゲームのシステム構築だ。国民は常時多忙で、常に癒しの糧を求めている。

カトキ画伯

ソフトの王国

イッシー軍曹

開特イッシーは、今日も戦い続けるみんなを応援しよう!

ミキ

彼の本名は誰にも知らない。だが、その筋の情報に詳しい。

まりりん

宙断した際に徴用されてしまった。自らの不幸に夜な夜な枕を涙で濡らす。

おかちゃん

新人だ。アクの嫌いな人々に同まれて、将来に不安を感じている。



▲ジロー ソノダ主任

ソフト部隊の主任さん。腰痛と腰痛に悩まされながら、今日もキーボードをたたく。



妙!



CULLICULUM

E-03

開発秘話-03

VIRTUAL-ON STAFF TALK

実録！ 開発秘話3本勝負!!

その1 M.S.B.SYSTEM ver. 3.3の秘話

TWIN機体のシート部、或いは中間デモ等で表示される「M.S.B.SYSTEM ver. 3.3」の意味するところとは一体？ この件に関しては、一スタッフから貴重なコメントが得られた。「要は、3回作りなおしたってことですよ」。バーチャロンの開発期間は、のべ1年半。この間、約半年刻みでゲームは一から作りなおされ、劇的に変化してきた、というのである。「最初、ロボットもの、という未知の分野に対するゲームとしての可能性を疑問視する声が多かった。だから、納得させようとして最初の半年でゲームの基礎を作った。この

時点で今のver.3とほぼ同コンセプトの原型はできていた。ただし、絵的にはショボかったんだ。そしたら、今度は「商品」としての可能性を疑問視する声が高まった。で、いきなりロケテストのスケジュールが決まってさ。慌てたよ。でも、やらないと。結果出さない。最終的には、わかってもらえないからね。半年で作ったよ、ロケテ・バージョン。結果？ 予想外に良かったね。あの時、プレイしてくれた人達にはいくら感謝しても足りない。ようやく、陽の目を浴びて堂々と開発できるようになったんだから。でも、ある

意味辛くもあったかな。「いける」ということがわかった瞬間から「早く出さない」とってことになって。残りの半年間でできる限りの事をして作り込んでいったよ。そういうわけで、ver.3って、「俺達、3回作りなおした！」みたいな主張でもあるんだ……生々しい話ではある。



その2 極限状況下でのモーション制作～0.1秒へのこだわり～

バーチャロイド達は、秒間60コマというコマ数でその動きを表現している。これは、日本のリミテッド・アニメの相場（秒間24コマ中動画枚数アベレージ8）からすれば、驚異的な数字である。で、「これだけのコマ数があれば、どんなに緻密な動きでも表現できそう！」みたいな幻想は誰もが必ず抱くわけだが、事実は往々にして残酷だ。バーチャロンの本質は「高速機動対戦」。1つ1つのアクションに高レベルのクイックレスポンスが求められる。結果、個々のモーションに十分なコマ数を割くことはできないのだ。例えば「テムジンに格好良くランチャーを撃たせたいから」という理由で1シーケンス2秒、計120コマのアクションを作ったとする。当然素晴らしいモーションができるだろう。しかし、考えてみてくれ。君がライバルと熾烈な銃撃戦を展開していて、「この1発が明暗を分ける！」的攻撃が2秒もかかるようなものだったら……？ 当然相手はたやすくその意図を見抜き、さっさ

と回避してしまうだろう。いかにモーションのデキが良くても、実用性がなければ意味がないってこと、わかるよね？

かくしてバーチャロイド達のモーション制作は、1シーケンスの時間尺に関して、はなはだしく制約の高い状況下で行われることになった。しかも、モーションキャプチャーによるデータサンプリングに基づくロトスコープ的方法論とは異なり、オール手作り。なぜなら、スタッフのスタンスは「ライデンのダッシュ攻撃後の減速モーションに割ける尺数は最大24コマ（0.4秒/）。この尺数8時間てヤツの重なりを出してみようっ！」だからである。結果作られたのが、あの10コマ目で劇的に腰を落とし、しっかりと「タメ」ととって減速する豪快なモーションだ。時間的制約による限られたコマ数で、リアルさよりむしろ「らしさ」を追求し、プレイヤーの感情移入度を深める。最強例では、6コマ（0.1秒）1シーケンスのモーション、なんてものもある。こ

の極限状況下、やれ「タメをどうする」だの、「優美さが欲しい」だの、とんでもない問題に取り組んでしまうのがバーチャロンのスタッフなのだ。

「バーチャロイドのモーションって、ある意味、日本的アニメーションの伝統を正統に継承してるって感じかも」……言い得て妙かもしれない。



フェイ・エンのモーション振り付けを大規模片手に実演するDr.ワタリ。各機体のモーションへのこだわりは、こんなスタッフの愛から生まれてきているのだ。

その3 中継モニターの生い立ち

「発議は廃品の再利用。それにつけるね。」……かつて、AM3研ではスターウォーズを題材に3Dシューティングゲームを制作したことがある。筐体は50インチプロジェクターを使用した大がかりな物で、内容面でも技術的にはかなり高レベルの物だった。その後、開発が一段落して関連機材も逐一片づけられていくかわら、なぜかプロジェクターだけは部屋の片隅にうっちゃられ、やがて忘れられていった……。何度目かの部内大掃除の時、単なる邪魔者扱いのこのオンボロプロジェクターは、どさくさに紛れてバーチャロン・ワークスの作業場に押し込められてしまった。

当初、スタッフ一同かなり迷惑がっていたわけだが、ただ置いてあるだけというも麻にさわるので、ゲーム画面を別視点からチェックするための配線を行った。これがなんと

も具合がよかったのである。それまで、自分の視点でしかゲームの展開を知ることができなかったのが、「神の目」ともいえる客観視点からじっくり観察することができるようになったのは、ある意味画期的だった。これには、各VRのモーションがきちんとアサインされているか、エフェクト関係は正しく表示されているか、といった本来の目的であるチェック作業の効率化はもちろん、「単に見ているだけで十分に楽しめる」という予期せぬ機能も兼ね備わっていたのだ。

この日を境に、今まで厄介者扱いだったプロジェクターは、いきなり嬉しいアイテム「中継モニター」へと変身した。そして、数々のロケテストやショウ会場に持ち込まれ、ゲームの魅力を別の角度から客層にアピールすることに成功、その素晴らしいさが絶賛された。



50インチという大迫力の画面で自然な戦いが映し出される「ライブモニター」。その導入は、まさにバーチャロンの歴史に刻まれた一ページ。

後には、少数ながら商品化まで行われていくことになり、製品版はロケーションでも好評のうちに迎えられた。

今、その役目を終えた元祖「中継モニター」は、どこに？ ということになると、実はまだ我々バーチャロンワークスの作業場内に居座っている。いい加減ガタもきているが、胎動する「バーチャロン2」にて再起動する日もそう遠い話ではないだろう。現在、老兵は束の間の休息を楽しんでいるかに見える……。



祝! 連載10回記念! 豪華懸賞付き特別クイズ 「この人たちは困っている」

人生にトラブルはつきもの。勿論、多少のことは我慢するけど、
ほどほどであってほしい……。そんな願いも虚しく、バーチャロ
ン・ワークス内では、最近不幸な運命に翻弄される人々が後を断
たない。まるで悪魔に魅入られているかのようだ。特に下記の3

名のスタッフは、かなり本気でやられているらしい。一体、彼ら
は何をそんなに困っているのか? 下図の「スタッフ顔写真&運
命」の正しい組み合わせを推理して応募してください。正解者の
中から抽選で素敵なプレゼントを差し上げます。



▲御尊顔

【A】愛車GT-R (R32) が事故で大破! 特にサ
スはマジでやられたらしく、修理代が超ヘビー!
このままでは自己破産も夢ではない

【B】旧ドイツ軍の重戦車「ティーガー!」の転輪
を衝動買い! 思った通りの巨大なガラクダで置
き場所もなく、途方に暮れる。

【C】社内で行きつけのおトイレが何者かの手によ
って常習的に荒らされている。安らぎの場を失っ
た男の行き場のない怒りは筆舌に尽くしがたい。

▲運命

CULICULUM

F-04

読者の声-04-

さて、1回おやすみしてしまったお便りコーナーですが、ここに復
活! 今回、1人目は差出人名がない、名無しの権兵衛さんだ!

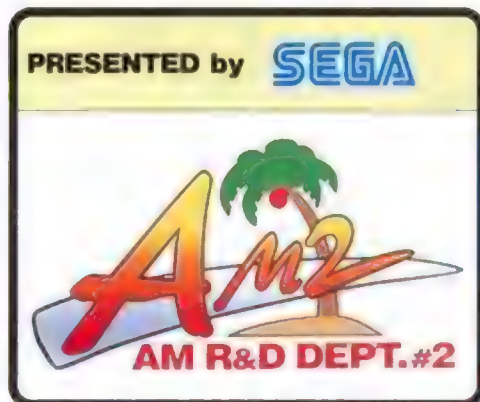
「電腦戦機バーチャロン」、楽しく遊ばせて頂
いています。楽しすぎて、いくら使ったかわ
からないくらいです(涙)。また「バーチャ貧
乏」という言葉が実感を持って理解できるよ
うになりました。サターンではあの極悪ヤガ
ランテを使えるようにしてほしいなと思っ
ていましたが、Ⅱじゃないパイパーも入れて
ほしくなりました。Ⅱ以上に速くて、装甲が
薄くてS.L.Cタイプは外れたら終わりの自
爆技というのはどうでしょうか? 無理だろ
うな一と思いつつ、ちょっと期待しています。
「2」に関しては、バーチャロンに足りないも
のを感じないので、いまひとつピンとこない
のですが、我が愛機アフアードにも隠し技
を入れてってください。「2」を出してほし
いのはもちろんなのですが、サターン版の発
売で何とか終わると思っていた慢性的な金欠

がさらに続くと思うと憂鬱です。できればサ
ターンリリリース後、ちょっと間を空けて出
てほしいです。サターン版バーチャロン本
当に期待しています。(by 無記名くん)
Dr.ワタリ■そんな。憂鬱なんて言わずにつ
きあって下さいよ。面白い物作りますから。
ちなみに私も凄く貧乏です。いやマジで。具
体的な数字は格好悪すぎて公表できないけど。
●自分は少し疲れてます。さて、バーチャロ
ンですが最近ほとんど相手にならないくらい
弱くなっています。いつも対戦して負けます。
自分なりに考えてみたんですが、理由は多分
本の見すぎではないかと考えられます。なぜ
か?それは本来の自分の戦い方を無視してし
まい、本に書いてあるようにやろうとしたか

らです。勝ちにこだわりすぎて弱くなってし
まりました。また一から出直します。でもサ
ターン版が出る頃までには何とか元の強さを
(といってもムチャクチャ強くはなかったけ
ど)取り戻したいと思います。ではでは。教訓
「自分のプレイスタイルは自分で作る。本は参
考程度にしよう」(by 田中伸也くん)
Dr.ワタリ■偉い/それだよ、それ。マニ
ュアル通りにプレイして何が楽しいのか、何が
格好良いのか。前々回、ゴー准尉も言っ
たでしょう? 自分の美学(とまで行かなく
ても構わないが)にのっとった、自分なりの戦
い方ってやつを編み出すことがゲームの面白
さの1つだって。そこらへんのことに頭を使
うのって、本当に楽しいよね。

【次回予告】ライデン〜伝説の重戦闘VRを斬る!〜





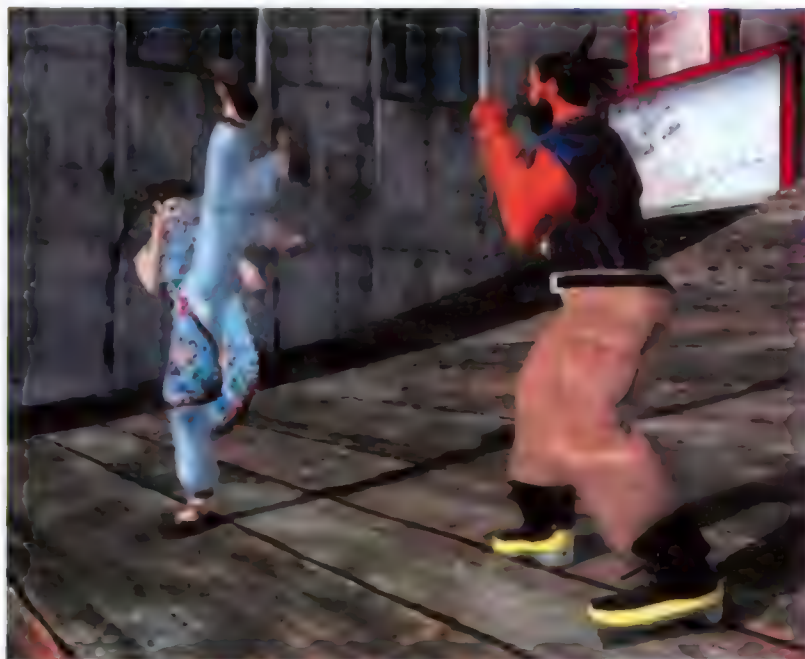
セガAM2研

OFFICIAL CORNER

Express Neo

Vol.26

前号では今度は4ボタン操作といったことが判明した「VF3」。今回はサンプリングテスト版の画面写真をついに入手！「VF3」関係者にアタックしたぞ。



Scoop Shot!

**これが「VF3」
超最新画面だ！**

東京ジョイポリスにも先行登場！

**高低差のある
新型ステージ
に注目せよ！**

2月のAOUショーでのデモンストレーション映像の公開以来、追加画面はなかなか公開されなかった「バーチャファイター3」だが、東京ジョイポリスでの先行登場(※各関連記事参照)を受けて、このたびついに、最新の画面が公開された！画面はご覧の通り、最後の新キャラ鷹座と、新しいコスチュームをまとった、「VF」キャラ。そして、舞台となっているステージは、「VF3」最大の変化が見られる傾斜(高低差)のあるステージだ。先日オープンしたばかりの東京ジョイポリスで、開発中の「VF3」を2時間みっちり堪能してきたという、VF鉄人の池袋サラ氏他、名のあるプレイヤーからは早くも「楽しすぎる」と絶賛の声があがっているほど。次号の詳細続報を含め、「VF3」はもう目が離せないぞ！！



最後の新キャラ・鷹座と新しいコスチュームをまとった「VF」キャラ。そして、舞台となっているステージは、「VF3」最大の変化が見られる傾斜(高低差)のあるステージだ。先日オープンしたばかりの東京ジョイポリスで、開発中の「VF3」を2時間みっちり堪能してきたという、VF鉄人の池袋サラ氏他、名のあるプレイヤーからは早くも「楽しすぎる」と絶賛の声があがっているほど。次号の詳細続報を含め、「VF3」はもう目が離せないぞ！！

Virtua Fighter 3



AM2研部長
鈴木 裕

やるほどにその新しさにハマるはずです

「バーチャファイター2」が出てから、もう1年半以上経ちますが、今度の「バーチャファイター3」では、新しいボタンの使い方が大きなカギとなります。最初のうちはEボタンを使うこともままならないでしょうが、何度か使っているうちにすぐにEボタンの使いどころや感覚がわかってくると思います。とにかく、まずはEボタンをうまく使い込んでみ

てほしいですね。それともう1つ、「バーチャファイター3」で導入されているアンジュレーション(ステージの高低差)ですが、こちらはEボタンを使えるようになってからでいいので、徐々に気をつけていくようにすると思います。自分がいる位置と相手がいる位置による有利不利さ……。このへんはやり込んでいく中で少しずつ覚えていくといいで

しょう。新しいキャラや新しい技も非常に楽しいのですが、まずはEボタンとアンジュレーション、この2つを使った戦いを「3」では楽しんでほしいと思います。このたびセガが自信を持ってオープンした東京ジョイポリスでは、開発中の「バーチャファイター3」が遊べるようになっていますので、夏休みには、ぜひみなさん見に行ってくださいね。

「VF3」キーパーソンが語る現状と今後

DESIGN PART

デザイン部門の今

「VF3」のカギを握るスタッフの中でも、かなり重要な位置を占めるデザインチーム。衣装、ステージなど、現在の状況と、今後の見どころを聞いた。



現在、色々とで膨大な枚数が描かれているというキャラクターラフデザインを広げて見せてくれたデザインチーム。ウルフの2Pは、小島さんの前にあるウエスタン風が現在の候補とか。各キャラも進行中だ。

デザインディレクション

伊崎和宏



キャラクターのモーションとステージ以外のディレクションを担当する伊崎氏。各キャラのモデリングも完成へ。



ステージデザイン

西村尚武



ステージのディレクションとキャラクターのモーションを担当する西村氏。鈴木部長の好みで今回も入ったという万里の長城は、左のように実写のように非常にリアルだ。ステージはどれも注目だぞ。

キャラクターモデリング

小島みか



自分自身もラフデザインを描いているという小島さん。左ページで紹介しているジェフリーのデザインの元ラフやスポーティーなリオンの描き方のまわし案なども見える。デザインはこれからまだまだお争いの可能性あり？



急ピッチで進む最後の追い込み

本誌■まずは社内を含め、「VF3」のサンプリングテストが実施されていると思いますが、デザイナーから見て、みなさんの反響はいかがですか？
伊崎■詳しいアンケート結果のほうはこれから順次出てくるんですが、いろいろ熱狂的な意見を言われる方もいますし、その一方で細かい新しい部分に気づいてくれる人もいたりして、これからの詰めの作業のいい参考になってますね。本誌■ステージのほうのデザインディレクションは西村さんがやられているとのことですが、今回の「VF3」のステージの見どころはズバリどのへんになるんでしょうか？

西村■面白いなあ、と思っているのはやっぱり傾斜のあるステージですかね。あとは万里の長城なんかも、非常にキレイな感じに出てくれて良かったですね。

西村■「VF2」から「VF3」へのステージの進化という部分では、大きく言うと、1つはステージの形が単純な四角でなくなったこと、もう1つは壁のあるステージができたこと、最後はデコボコ（高低差）ができたことの3つですね。本誌■洞窟内のステージとかは、非常にデコボコ感がうまうま出ていますが、あのへんは作る際には、苦労のほどはどうなんでしょうか？

西村■デコボコを作ること自体はそんなに大変ではないですね。背景の綺麗さとか、リアルさとかの表現部分は、MODEL3の性能の高さに負うところが大きいので、デザイナーレベルでは、それほど大変ではないんですよ。難しいのはそれから先で、ステージの高低差のつけ具合の調整のほうが大変ですね。傾斜をつけ

すぎてもゲームにならないし、傾斜が少ないとゲーム性に影響しないし……。まずは実際に遊んで、楽しめるようにというのが第一ですから。

本誌■現在も、毎日のように鈴木部長からはいろいろ注文が出ていても聞きますが、今日現在の各キャラクターの様子はどんな感じですか？

小島■じつは魔塵が、ロケテストのアンケートの結果、評判良くなって、今は浴衣を着た感じで、露出度を変更したものにしている最中です。

本誌■現状で、そのまま製品版にも入りそうなキャラのデザインというのがありますか？

小島■ラウの1P、2Pとパイの1Pあたりがいきそうですね。私自身は、2Pのジェフリーが「港で働くお父さん」的で気に入ってはいます。ちなみに、サラは鈴木部長が「女ゴルゴ13」って言ってますが(笑)、今後どうするかは微妙ですね。特にサラとジャッキーの2Pは、これからラフを描いてからの作業になりますし、他のキャラクターも全般的にデザインし直す可能性があるかもしれません。

本誌■テスト版では、影丸の2Pが結構凶悪な感じだったんですが、あのへんは？

伊崎■影丸は鈴木部長から、とにかく鎖帷子(くさりたかびら)にしてほしいと言われてたので、ああいうデザインにしてみたんですね。素顔のほうは、CGポートレートでも見せていますが、小島さんには「トヨエツ(豊川悦司)」風にしてよって言ったら、本当にそんな感じになってきたので(笑)、そのへんも見てやってほしいですね。本誌■ところで、テスト版のキャラセレクト画面は、キャラの顔が回転していましたが、あのへんは何か見どころが？

伊崎■あれはMODEL3でやると決まった時点で、僕自身やりたかったことでして、逆にMODEL2ではできなかったことなんです。具体的に言うと、あれだけのポリゴン数を使ったキャラの顔がぐるーっと回っていくんですが、あれは元からレンダリングした映像を流しているわけじゃなくて、ちゃんとリアルタイムで顔の角度を計算して光源も含めて表示しているんですよ。だから、キャラ選択をするときに、キャラクターの表情が毎回違うようになるんですね。そのへんの細かい部分で、MODEL3のスペックを見せたかったというのがあります。

本誌■それでは、最後に仕上げに向けて何かひとこといただけますか？

伊崎■今のところ見た目が劇的に変わっていないという意見もあったりしますが、僕らもたまに「VF2」の画面を見ると、やっぱりかなり変わったなあと思うんですよ。「VF3」になって、よりリアルに、より綺麗に仕上がっているとは思いますが、これからの追い込みで、さらにいいものに仕上げますので、完成版を期待して待ってください。



これがセガの次期主力大型筐体のメガロ410だ。現行アストロシティ並みにコンパクトながら41インチモニターを実現。音も高音質だ。



メガロ410の設計図。スティック取り付け位置の高さは現行のアストロシティと同じ。インストールカードスペースも広く取られている。

本誌「VF3」の登場とともに、新型筐体メガロ410が市場に導入されるとのことですが、特徴を解説いただけますか。
松野 基本的にはメガロ50の後継機なんですけど、今まで別々だったプロジェクターとキャビネット本体を一体化し、モニターに41インチプロジェクターを採用したコンパクト版ですね。

本誌「VF3」のサウンドですが、前回お話をうかがった時から、だいぶできてきているようなんですが？
中村 そうですね。デザインとか他のセクションに比べると、サウンドはかなり進んでいるんじゃないかなと思います。「VF2」の時はサターン版の「1」の移植の作業もあって、かなりギリギリまで曲を作っていたんですが、今回はもう全ステージの倍ぐらいの曲数ができてまして、完成形をどんな形にするかというところまでできているんですよ。

本誌「VF2」のBGMは、ギターをベースにしたハードロック調でしたが、今回の「VF3」の曲のコンセプトというのは？
中村 全体的にわりと自由な発想でやらせてもらってますね。音全体のお話をす

次は当然さらに大きい筐体を、とくはずだったんですが、実際のアーケードでは、もうこのテの大型筐体は飽和状態になりつつありますから。今度はもっとコンパクトで、それでいて迫力はそのままだ、というのを狙ったんですね。ちなみに従来のアストロシティの画面が29インチですから、画面的な接近度も加えると約倍の面積と迫力があると思います。本誌 全体のサイズの比較はどうですか？
松野 サイズ的には、かなりアストロシティに近いですね。幅はやや広いですが、奥行きも10センチと違わないですね。本誌 コスト的にはどうなんでしょう？
松野 大きさが半分だから、値段もメガロ50の半分かという、そうもいかなくて(笑)。根本的に画面を投影するプロジェクションのシステムはメガロ50と同じですから、半分とまではいかないですね。

ると、今回は曲と効果音の比率が、かなり変わっています。「VF2」の時には曲のデータが40%、効果音のデータが60%といった割合だったんですが、今回は曲が20%くらい、効果音が80%くらいの割合でして、それぐらい効果音の比重が大きいですね。まあ、効果音は今回ステレオサンプリングしている分、使う容量が単純に倍必要になっているんですが、曲のほうは使う楽器も非常にシンプルで、音重視にして作っているんです。「パーティファイター」も、もう3作目ですし、曲のアプローチの仕方はいろいろあると思うんですが、今回は発音数で勝負するようなことはしないで、音色勝

「VF3」キーパーソンが語る新たな挑戦

HARDWARE PART

新筐体メガロ410のすべて

「VF3」の登場とともに新型がデビューするメガロ筐体。その性能と詳細を設計者が解説する。

これが新型筐体メガロ410、通称コメガロだ！

本誌 モニターが41インチという理由は？
松野 ウチはメガロ50を出していますから、

本誌 今回は、サウンド面もかなり強化されているとのことですが？

伊藤 サウンドは今回まったく新規でスピーカーのボックスを作りまして、パソコンの横などについているブックシェルのものよりもさらにコンパクトになってまして、3ウェイタイプになってます。スピーカーの取り付け位置も、モニターの上部についているので、非常にプレイヤーに直接届くようになってますね。それと効果音的に言うと、元から出るパワーを1ランクアップしてますので、迫力のほうも非常に出ようになっています。本誌 メガロが新しくなるということは、

従来のアストロやバーサシティの新型は出ないのでしょうか？

松野 アストロに関しては、メガロ410とほぼ同時に「プラストシティ」というものが出る予定です。こちらはサウンド及びモニターの性能(※3モード対応)はメガロ410と同じものながら、コストは従来のアストロと同じなんです。

本誌 今後の筐体の将来像はありますか？
松野 今回の新型が出るまでに3年半経ってますから、21世紀には壁掛け平面ディスプレイとかいいなあ、なんて話してますよ(笑)。実現するといいですね。

AM4研

松野雅樹

伊藤太 「ハンゴオン」「スペースハリアー」「アトラン」「アフターバーナー」などの体感ゲーム筐体をはじめ、現行のメガロ50やアストロシティも手がけた両名。新機にも自信満々。



AM2研サウンドチーム

中村隆之

今回の「VF3」では、「今までと違う曲調でテンションを上げたい」という中村氏。早くも完成形は見えたとも……

SOUND PART

新サウンドと一新される声優

「VF3」キーパーソンが語る現状と今後



本日発売 サターン版「キッズ」を10倍楽しむ!

バーチャファイター キッズ

Virtua Fighter

Kids

for
SEGA SATURN

完成度 100%

- セガ
- 発売中●5800円
- 対戦格闘ゲーム



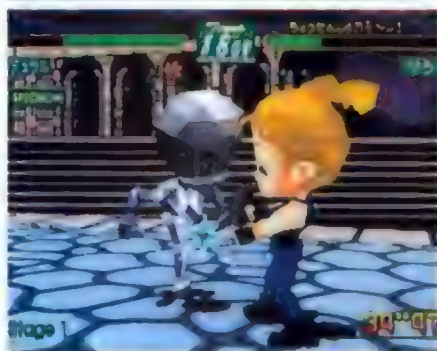
Scoop! やはりあったデュラルコマンド!! さらに第3のデュラルも...

ボスキャラ・デュラルで「キッズ」をプレイ!

オリジナルのCGムービーやコンボつく〜るなどが追加され、いまや「アーケード版を越える完全移植作」と評判の「バーチャファイターキッズ(以下、キッズ)」この「キッズ」でも、ボスキャラのデュラルが使える裏コマンドが判明した! 右のコマンドを見ればわかるようにその使用法はサターン版「VF1」、「2」にあった「デュラル使用コマンド」と同じ。どのモードでも選べるぞ!

1P(銀色)デュラル出現法

キャラクター ↓・↑・→・A+ ←
選択画面中に (D U R A L)



2P(金色)デュラル出現法

キャラクター ↓・↑・←・A+ →
選択画面中に (D U L A R)



AM2部からひとこと

アーケード版では8連勝以上している相手にのみ乱入できる「連勝キラー」として登場しましたが、サターン版は最初からキャラクターセレクト画面で選べるようにしています。「デュラルコマンド」は定番なので(笑)、覚えてますよね?

DURAL
CHECK
POINT

全キャラの得意技を集めた最強キャラ!!

カゲとアキラの技をベースに、全キャラの得意技を使いこなす最強キャラ……それがデュラルの正体だ。素早い動きから繰り出す豊富な連係・連続技は当然ながら全キャラ、さらにはオリジナル技まで持っている。強すぎ。

百面相の表情に注目!!



このキャラの持ち技を使
て、時のデュラル表情
は、まさに百面相だ

こんな技を聞いてこなすぞ!



コンボエルボーサマーソルト

小手返し&下段外門

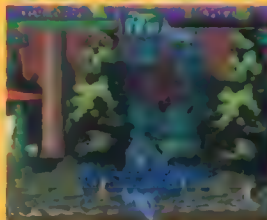
浮身連撃

DURAL
CHECK
POINT

クリスタルデュラルとは何者?

さらに今号は、「キッズ」発売直後ならではのスクープを公開! なんとサターン版「キッズ」には上で紹介した金・銀デュラルのほか、「3人目のデュラル」が登場するのだ。全身が半透明の体を持つそのキャラ名は、「クリスタルデュラル」。出し方は次号!

透明の体を持つデュラル





コンボつく〜る入力表

コマンド	表示	コマンド	表示
1	↓	11	↓
2	↓	12	↓
3	↓	13	↓
4	↓	14	↓
5	↓	15	↓
6	↓	16	↓
7	↓	17	↓
8	↓	18	↓
9	↓	19	↓
10	↓	20	↓

弧延落

浮身膝蹴り

烈掌脚

コンボ紹介
カゲの得意技と言えば、やっぱり弧延落。ここに紹介するコンボは、この弧延落からしゃがみダッシュで相手に近付き浮身膝蹴りを出し、そこからPPPコンビネーションの烈掌脚を叩き込むというものだ。ちょっとアッサリした空中コンボだけど、実はカゲ、側転キャンセル(PKG)を使うことでこれ以上の多段コンボが作れるのだ、どこまでつながるかには要研究



コンボつく〜る入力表

コマンド	表示	コマンド	表示
1	↓	11	↓
2	↓	12	↓
3	↓	13	↓
4	↓	14	↓
5	↓	15	↓
6	↓	16	↓
7	↓	17	↓
8	↓	18	↓
9	↓	19	↓
10	↓	20	↓

ニーキック

フラッシュビストンパンチ

コンボサマーソルト

コンボ紹介
現在「キッズ」の最強キャラと呼ばれているのがこのサラ。下段パンチからのコンボ・サマーソルトの連続技はお手軽なうえに小ダウン攻撃も確定。これじゃ強いのは当たり前だ(?!)。ここで紹介する空中コンボはヒザからPPP、さらにコンボ・サマーソルトまでつなぐ派手なもの。2〜4発目のフラッシュビストンパンチはPPP入力でリーチを稼ぐのがコ



コンボつく〜る入力表

コマンド	表示	コマンド	表示
1	↓	11	↓
2	↓	12	↓
3	↓	13	↓
4	↓	14	↓
5	↓	15	↓
6	↓	16	↓
7	↓	17	↓
8	↓	18	↓
9	↓	19	↓
10	↓	20	↓

ニーキック

PKキャンセル

PKキャンセル

サマーソルトキック

コンボ紹介
ジャッキーと言えばキレ味鋭いサマーソルトキック。というわけで、空中コンボは最後のサマーソルトにつなぐまでいくつ他の技をつなげて段数を稼ぐかがポイントとなる。ジャッキーのPKキャンセルは特殊な入力(◆PGG、◆PKG)をしないと出ないので、タイミングを計るには慣れが必要だ。ここに紹介したコンボつく〜るはまだ不完全なものだが、一応入る



コンボつく〜る入力表

コマンド	表示	コマンド	表示
1	↓	11	↓
2	↓	12	↓
3	↓	13	↓
4	↓	14	↓
5	↓	15	↓
6	↓	16	↓
7	↓	17	↓
8	↓	18	↓
9	↓	19	↓
10	↓	20	↓

挑腕擦拳

挑腕擦拳

月牙叉撃

コンボ紹介
シュンと聞いてはじめてのプレイヤーの多くは、「キッズ」だとイメージするまでも無いが、挑腕擦拳が再び入る。ここから前方へ倒れ込み蹴りの雷舞双剣(のりこ)から思い打ちになるのだが、ここではあえてしゃがみダッシュから入力する「立ち月牙叉撃」にして、よりテクニカルにこの技を決めてみた。空中コンボが少ないシュンにとっては貴重な連続技と言える



コンボつく〜る入力表

コマンド	表示	コマンド	表示
1	↓	11	↓
2	↓	12	↓
3	↓	13	↓
4	↓	14	↓
5	↓	15	↓
6	↓	16	↓
7	↓	17	↓
8	↓	18	↓
9	↓	19	↓
10	↓	20	↓

狗首提膝

運環穿掌

コンボ紹介
リオンは、とにかく空中コンボが得意なキャラ。カランゲーミットの中段キック・下段パンチ・大ダウン攻撃という基本の3段コンボが決めやすくダメージも高いため、凝った空中コンボの必要がもともと必要ない……とさえ思われていたが、一定他のコンボとして、ヒザからPPPをココではオススメしたい。最初のヒザ自慢の連続技はどのくらいイイ?



コンボつく〜る入力表

コマンド	表示	コマンド	表示
1	↓	11	↓
2	↓	12	↓
3	↓	13	↓
4	↓	14	↓
5	↓	15	↓
6	↓	16	↓
7	↓	17	↓
8	↓	18	↓
9	↓	19	↓
10	↓	20	↓

弧延落

PKキャンセル

PKキャンセル

浮身連脚

コンボ紹介
強力なコンビネーション技を数多く持ち、その動きはカゲと並ぶ最速クラス。……とくれば、デュラルの空中コンボがどれだけ強烈な強さを誇るかがわかるだろう。有名なものでは弧延落・コンボエルボーサマー、さらにその応用を考えると弧延落・ライジングニー・コンボエルボーサマーなどがある。さらにさらに……いや、これ以上はプレイヤーが考えてくれ

コンボつく〜るこぼれ話② 実際にオリジナルコンボを作ってみると、技が出ないといった問題が出てくるはずだ。これは、「コマンド入力受け付け時間」とその技が出る「表示時間」の差による。10フレーム(約1/60秒)のズレがあるため、技が出ない時はまずコマンドとコマンドの間にはさむスペースを十分にとり、そこから時間を最適化しよう。



特別
インタビュー

VIRTUA FIGHTER KIDS STAFF



現在は海外版の作業中で結構忙しいという「キッズ」スタッフ。チームの大崎氏の軽快なノリで、終始爆笑ムードで話はずんだぞ。

アーケードからサターン まで半年でした(笑)

本誌■まずは、今年の年始(『サタマガ』2月9日号)に電撃的に発表された「バーチャファイターキッズ」ですが、開発期間は実質どのぐらい? 大崎■アーケード、サターン版2つあわせて、ズバリ半年ですね。最初はMODEL 2でも検討してやっていたんですが、12月の頃ぐらいにST-Vでやろうと鈴木部長から指示があって。本誌■スタッフ的にはどんな感じで。大崎■じゃ、手上げて(笑)。見ての通りサターン版「VF2」チームと「コップ」チームがメインですね。本誌■企画の最初の頃のお話を聞きたいのですが、「バーチャファイター」という硬派なゲームに、あのキッズキャラを合わせるのは苦労したと思うんですが、そのへんは? 大崎■あのデザイン自体は、元々業務用のデザインをしていた人が描いたものなんですが、あのテの絵がすごくうまい人だったんですよ。それでうまくハマったんだと思いますね。

本誌■2頭身キャラになったことで、ゲーム性の調整はどうでしたか? 開発■メチャクチャ大変でしたよ。大崎■頭がデカいのと、途中で1.2倍のターボ化をかけたこともあって、永久に入るコンボとか出てきたりして。当たり判定の調整にはかなり苦労しましたね。本誌■アーケード版のものと、今できてきたサターン版と比べると、かなり手が加えられているのかわかりますよね。開発■結構いじってますよ。じつは、ムービーが入ったり、モードが増えたりしているだけでなく、例えばアドバタイズの演舞デモの流れも変えていますし、カメラワークも各ステージの曲も、かなり大幅に変わってますね。本誌■ムービー部分の製作期間は? 大崎■3月半ば頃からはじめたので、3カ月ちょっとで、50秒のエンディングを11人分と、2分のオープニングを1本。それを僕も含めた4人でやりましたね。でも、全キャラ分やろうといったのが、後の祭りでもうシャレにならないほど大変で(笑)。開発■「VF2」の時にエンディングはデュラル1本しかなかったんで、やっぱり全部やりたいというのはありましたからね。でもこの間、終わってみて、大崎さんと朝方に疲れた顔で「無謀だったね」って(笑)。本誌■サターン版オリジナルの「コ

アーケードからサターンへ

「バーチャファイターキッズ」開発スタッフ後記

AM2研作品恒例の開発終了スタッフ集合座談会。超短期間でアーケード版とサターン版を作り上げた開発秘話と、隠されたお楽しみ要素にググッと迫ってみよう。

ンボつく〜る」モードですが、これは誰のアイデアだったんですか? 大崎■これ、スタッフと近くの中華料理屋に行った時に、思いついたんですよ。サターンの新モード何作ろうかって話をしてて、「コマンド表の矢印とか、PとかKとか自分で技を作れるモードがあると面白いよね」って話になって。そこからはスバスバと(笑)。本誌■キッズモードの仕組みも不思議なんですが、あれはどんな感じに? 開発■あれは元々、ボタンをガチャガチャ押していたら、いろんな技が出たらいいな、という話から始まってんですけど、実際にはCPUキャラを応用しているんですね。CPUキャラって、要するに相手と近いから投げにいくとか、相手がダウンしているから、ダウン攻撃するとかして

くるわけですが、これを利用してボタンを押したら、相手と近いから投げようとか、この時は鉄山靠をかまそうとか、そういうアルゴリズムを利用しているわけなんです。あれはあれでうまくできたと思いますよ。本誌■サターン版終わって、作り残したところとかありますか? 大崎■いやあ、やれることはやりましたね。容量的にもギリギリでしたから。サターン版の「VF2」をベースにして作り始めたわけですが、あれ自体当時は容量ギリギリでしたからね。それをプログラムのうまく圧縮してくれて、さらにいろいろ新しいことができたわけですからね。半年という期間では、やれることはすべてできたかと思えますよ。本誌■裏技的な部分の見どころは? 大崎■順次発表されていくかとは思



自分でコンボを作り上げる楽しみのあるコンボつく〜る。全技つきのマニュアルを片手に作っても、なかなかコツが必要なのだ。

いますが、クリスタルデュラルは、ある条件で水なしステージで闘えるんですが、速いし、強いしでなかなか楽しめるんじゃないかなと思います。それと、たまには別の視点から遊ぶと(※これも隠し条件あり)いろんな表情が見れていいかなあと。本誌■皆さん最後に一言ずつどうぞ。開発■キャラの表情のアニメーションを見てほしいですね。「VF2」の時もやっていたんですが、今回は顔がデカいから、ちゃんと見えますから。それと、勝ちポーズの時にあるボタンを押していると、各キャラ1つずつぐらい、普通の勝ちのしゃべりの後に、ちょっと表情が変わるっていうのを入れていますので。大崎■カゲの目が光るとかね。それも1Pだけでなく、2Pも違うし。開発■あと、オプションをずっと見てると……、いいことがあるかも。開発■私は今は、グッズ番長とか言われて、お弁当箱とかノートとかグッズ関係のデザインもやっていますので見かけたらぜひ買ってくださいね。本誌■ご苦労様でした。

(7月9日AM2研にて収録)

サターン版最大の 見どころの「ムービー」

ゲームを立ち上げるとすぐに始まる楽しいオープニングムービー。オープニングだけでなく、各キャラのエンディングも必見だ。今回は、「バーチャファイター2」のデュラルの時みたいに、難しいクリア条件はなくて、ノーマル以上でクリアすれば見れますので、ぜひ頑張ってください(大崎)とか。キッズモードを使えば、結構楽勝に見れるかも?

オープニング

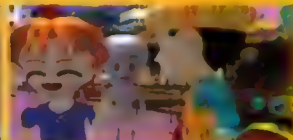
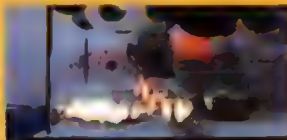


大塚ジャワティ版と比べると、舞帝とジャッキー、影丸のシーンが大幅にリメイクされているオープニングムービー。タイトルロゴのネジの回り方も普通通りに直されている(大崎)というだけに、ジャワティ版を持ってる人は超貴重かも(?)。きれいな背景にも注目だ。

エンディング



「じつはムービーの中には「ウォーリーをさがせ」のように、コスプレした舞帝があちこち隠されてるんですよ。ハッキリいってかなりわからないので(笑)、頑張って見つけてください(開発)」というエンディング。後に作ったもののほうがデキはいいとも。お気に入りはいずれかな?



バーチャスティックプロ
発売記念
特別企画

まさに究極のジョイスティック バーチャスティックプロの魅力に迫る!

「バーチャファイターキッズ」の発売に合わせて発売されるセガの新型ジョイスティック「バーチャスティック」シリーズ。最高級機の「プロ」の魅力と「新型」との違いを検分するぞ。

バーチャスティック設計思想を担当者が語る

「とにかく業務用と同じものを」ということで開発の始まったバーチャスティックプロですが、印刷からボタン、スティックに至るまで、まったく業務用のアストロシティ筐体と同じものを使用しています。新型のバーチャスティック

クのほうは、大きさとのバランス上、アストロと同じ部品を使っているとは思いますが、コンパクトに仕上がったと思います。プロのお値段は、開発当初はサターンがまだ34,800円の頃でしたので、だいたい29,800円あたりに考えていたのですが、サターンが現在の2万円になったことで、なんとか頑張って今の価格にすることができました。本物を志向する方にオススメです」



◀セガ第二設計部
濱 浩和氏



3つの新型バーチャスティックを比べてみると、こんなに違いが大きいことがわかる。新型(右)はプロ(下)のままだ。旧型(上)は在庫がなくならないと市場からは自覚するまでか

バーチャスティックプロを徹底研究!!

「アーケードゲームのデザイン、ボタン、感覚を完全移植!」とパッケージで唱っているバーチャスティックプロ。写真を見ただけじゃわからない重量感や高級感を多角的な比較で追求してみるぞ。値段は高いが、はたして買いか!? そのへんのところを順を追って確かめてみてくれ。



業務用アストロシティコンパネ



こんなうれしいオマケも

おまけがまったく同じなだけでなく、製品版のバーチャスティックプロの中には、右のような氷物のインストカードが同梱!「VF2」「VFキッズ」「パイパーズ」の3つが揃っている。印刷も本物と同じだぞ。

サターンより高いしデカイ!

サターン本体と比較してみると、さらにその大きさがよくわかる。横にゲーム機を3台並べても、まだ余りそうだが、とにかくその安定感、はたまたものじやないぞ。ちなみにデカイだけでなく、値段のほうも「プロ」はビック! なんとサターン本体にソフトをつけて買えちゃうほどの価値感があるぞ。

バーチャスティックプロをレビューする!

最後は本誌レビュアーがそのデキをレビューするぞ。買う決断はついた?

いやなんて言うかどかいいえ。まあ、でかけりゃ良いってちんでもないけど、安定性を考えればこのほうが良いかもしれないね。俺の場合、レバーの持ち方がぶっさし型なんでこれくらい安定してないとすぐ浮いちゃうんだよね。あとはケーブルかな。2つのスティックをサターンにつなげるとケーブルが2本ぐちゃぐちゃに絡まって結構具合が悪いけど、プロの場合2人分を1体にまとめてあるんでスッキリする。これって結構重要だよ。



池袋サラ

・玄人仮想読者! ていうが、バーチャスティックプロ。すげーでかい。ニセアメリカンな俺としては、声高らかに「大きいことはいいことだ」と唱えていきたいところ。横並びで使うと隣の人がジャマになるけど、俺の質性なら密着できてグー。使用感はどうも文句なし。ぐうの音も出ません。レバーの硬さは少し違うかな。2人用はバーサスシティで軟らかめ。1人用はアストロシティに近くてやや硬め。安定感よし。購入区決まらせ。



居酒屋

見た目や値段からどうしても新型のほうを見てしまうが、実際に触れてみると感触がかなり違うのわかる。決して新型が悪いわけではないのだが、やはりモノホンにはかなわないということだな。「バーチャ2」や「ヴァンパイアハンター」など、移植レベルの高いゲームをプレイしてみれば、その扱いやすさに驚くぞ。その大きさから、床に置くポジションよりもヒザから上の位置に置くのが理想的。購入の際は周辺環境にも気を配らなくてはな。



TETSU

恒例! 5コママンガ バーチャスティックプロ 光吉(みつよし)くん



光吉くんのみなさんは絶対にマネをしないようにしてくださいね

バーチャスティックプロ
本日発売! 24,800円(税別)

NEW RELEASE
TITLE CHECK!
発売前
テストプレイ

セガサターン ソフトレビュー

SEGA SATURN SOFT REVIEW

待ちに待った夏休みが始
まってみんなも腰を落着
けてプレイできるね。今回
は対戦格闘、ADV、レース
もの、そして待望のRPG
と、バラエティに富んでるぞ。



このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月
以内のサターン新作ソフトを対象に
“お試しプレイ”を編集部で実施し、
その感想や意見を掲載するものです。
ソフトは完成版もしくは、途中パー
ジョンのサンプルを使用し、未完成
版の場合は、その旨を明示し、それ
を踏まえて論評します。CDソフト
というところをご理解いただき購入の
“参考意見”としてご覧ください。

発売予定ソフト (7月26日～
8月9日)

REVIEW WEEKS

Lady Users Group

女性ユーザーズ



●桐田運子
●青山ようこ
●出口かおり
●みにい小梅
●鈴木あつこ

64か仲間入りして我が家のゲーム機
の配線がさらにしっちゃかめっちゃかに。
どっかに10カ所くらい入力できるセレ
クターってないもんかいな。(かおり)

Game Mania Group

ハイローラーズ



●池袋サラ
●ロンドン小林
●居酒屋
●ガイア佐伯

今年の夏こそ俺が制するため、自転車に
よる無計画沖縄旅行の準備中。ベンチで
寝る練習や飢えに堪える練習も欠かさな
いぜ! っていうか金ないだけ。(居酒屋)

Guest Game Writers

ゲストライターズ



●TETSU
●リアル鈴木
●嵐屋不二屋
●ジャムおじさん
●高坂亮一/他

僕の子供なんかも、もう夏休みだけど、
なかなか忙しくてつきあってあげられな
いのが残念。楽しいゲームが結構ある
のにまた手つかずになりそう。(ジャム)

**湾岸デッドヒート
+リアルアレンジ**

8月9日発売

使用サンプル
の完成度 **100%**

難易度 **普** 平均値 **5.33**

●バック・イン・ビデオ
●\$ 800円 (18歳以上推奨)
●RAC(レーシングゲーム)
●無限コンティニュー制
●1人・2人同時プレイ ●ムービーカード対応

走りや美を追求せよ!
首都高湾岸線を舞台に、走り
屋たちの熱いドリフトバトル
が展開される。

爽快さがほしい!

知名度のあるギャルなだけにお色
気度がイマイチのムービーなんで、
これを見るために苦労するのはちょ
っとムナしいような気がする。また、
予選で1位になっても本戦は必ず
10位からスタートしなくちゃならな
いっていうのは、納得いかないノ
スタート時点での1位との間隔も広
すぎるんじゃないかな? 爽快感を
優先したゲーム路線ともリアルなシ
ミュレータ路線ともつかないフニャ
フニャした操作感覚もいただけない。
結局、すべてにおいてツメが甘い感
じ。着眼点は悪くない
と思うんだけどね。

5

(みにい)

水着見たさにやるか!?

深夜番組で見た美女っちゃんた
ちを隣に乗せてデッドヒート……。
むー、どこが変わったのやら。確か
にドリフトの具合とか、女の子が実
写になったとかの違いはあるけど、
何かいまいちな。リアルモード
は前作よりも実写に近い操作感だ
と思う。でも、ドリフトとかやった
ときにストレスがたまらんかな。や
たら重いし、逆ハン切っても回復で
きない。正直言って、ゲームとしての
爽快感はあんまり感じられなかった。
コースは微妙で楽しめるかも。ただ、
水着までの露出で何人
が喜んでくれるのかは
疑問。

4

(居酒屋)

どうも佳作すぎるね

車の挙動が実にゲーム的で(逆を
いえばリアルではない)、ドリフトの
気持ち良さはたまらないモノがある。
前作を知らないオレでもかなり楽し
むことができた。ビジュアルに登場
する女の子たちも悪くはない(好み
ではないが)。ムービーカードがあれば
映像の美しさを楽しめる。だが、
そちらのほうに力を入れすぎたよう
で、ゲーム本体にハデさが足りない
気がする。コースにもう少し遊びが
あったり、単なる周回コースではな
く「アウトラン」のようなツーリン
グ要素がないと、タイ
トル負けしてしまう気
がする。

7

(TETSU)

**NIGHTRUTH #01
“闇の扉”**

8月9日発売

使用サンプル
の完成度 **100%**

難易度 **難** 平均値 **5.33**

●フル・コンピュータエンタテインメント
●\$ 800円 (15歳以上推奨・音楽CD付)
●ADV ミステリーアドベンチャー
●バックアップ(3コ)
●1人用

真夏の夜にミステリーを
超常現象を題材にしたミステ
リーアドベンチャー。シリー
ズ化が予定されている。

パソコンADV並の持久力が必要

アニメーションシーンや豊富な音
声が強かったら、パソコンのADVを
やってみたい。文字表示を多用す
るより、アニメーションを多用する
なり、思い切って省くなりして、メ
リハリをつけてほしい。最近
の子は我慢がきかないから(笑)。音
声のオンオフで少しはサクサク進め
るけど、それじゃ悲しい。シナリオ
の分岐がこのゲームの大きなウリだ
と思うけど、どれでも盛り上がり
がイマイチ。これはキャラやストー
リーが好みかどうか問題かも。好き
な声優さんがいる人か、
じっくりやるADVが
好きなら。(ようこ)

6

ボリューム不足でナニかも

どうでもよさげな選択肢とアニメ
キャラを合わせた、最近よくある動
く絵本的なゲームですな。シリーズ
の最初ということで何かを予感させ
るシナリオはそんなに悪くないと思
うし、気軽に楽しめていいんじゃない
かと。ただ、オープニングムービ
ーの汚さとメイン画面(背景含む)
のショボくれた感じは気になるとこ
ろ。おかげでゲーム全体がシーンに
よってバラバラなんだよな。無理や
り削ったような話の短さはナニかな。
キャラと声優で売ろうとするかのよ
うなゲーム作りも俺は
好きになれん。なんだ
かなあ……。 (居酒屋)

5

続編に期待

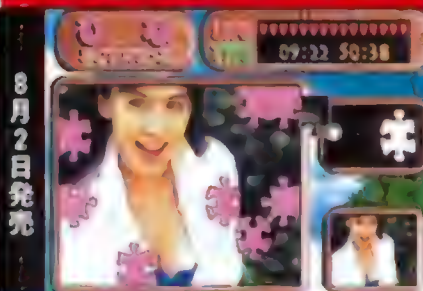
この手のゲームにとって命ともい
えるグラフィックがおざなりな感じ
がする。キャラクターといい背景と
いい、どちらもホントにサターン?
と言いたくなるレベル。オープニン
グや途中挿入されるムービーがよく
できているので、余計に落差を感じ
る。また分岐やムービーが、先に進
むにしたがって減っていくのは、ス
トーリーへの盛り上がりで反比例して
残念。シリーズ化が予定されている
らしいので、ユーザーの声を吸い上
げて、システムや画面、グラフィッ
クなど、これからのバ
ージョンアップを期待
したい。

5

(高坂)

発売予定ソフト

Body Special 264



8月2日発売
使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **5.66**

- YANOMAN GAMES
- 6,800円
- PUZ1: モーションパズル
- バックアップ(1コ)
- 1人~2人用 ●マウス対応

264とは何かわかる？
ムービーを使ったパズルシリーズ第2弾。現在活躍中のグラフィックアイドル3人を起用。今回はトゥルーモーションを使用している。

女性ユーザーズ

ファンならなおさら

画像がきれい。特にオープニングのデモはメチャきれいです。各々3パターンもあるってのもファン心をくすぐりますね。でもムービーパズルモードがメインなくせに、お気に入りのアイドルでプレイしようにもルーレット制ってのはねえ。だってその娘見たさで買うんでしょ。また画像のわりには相変わらずピースが見づらい。特にパズルクラブモードだと、アップが多いせいでかなり判別が辛い。対戦モードもコンピュータに勝つにはかなり修練が必要。でもなんだかんだ言ってもハマっちゃうんだけどね。私。(かおり)

6

ハイローラース

目、目が痛い

とにかく、女の子も可愛いんだけど、一番目に付くのがトゥルーモーションの美しさ。今までのサタンのムービーって何だったの？って感じ。まあ、2画面を表示するためのフレーム数とか結構あるみたいだけど、やっぱり画質が良いのが一番だよ。で、肝心の内容はというと、まあジグソーパズルなわけで、操作性に関しては特にこれといった問題はない。いろんなフィーチャーが入っている結構遊べるんじゃないかな。ムービーでのプレイは見ながら合わせようすると涙が止まらなくなりました。(池サラ)

7

ゲストライタース

グラフィアとしてなら

トゥルーモーションを使用したことで、前作に比べてムービーの画質が良くなっている。しかも、今回は比較的名前が知られている3人を起用しているの、誰か1人でも「いいな」と思えるなら、手を出してみるのが早いかも。ただ、ゲーム内容自体は大きな変更はないので飽きるのが早いかも。一応、対戦モードには加えられているのだが、これが人間同士で対戦して果たして楽しいと感じられるかはなはだ疑問。また、対戦モードでピースの「ふち」を赤くしているが、見づらだけでなのでやめてほしかった。(高坂)

4

デスクリムゾン



8月9日発売
使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **3.0**

- エコー
- 5,800円(全年齢推奨)
- SHT(ガンシューティング)
- 制限コンティニュー制
- 1人~2人用(対戦) ●バーチャガン対応

バーチャガン対応第2弾
進化する銃でモンスターに立ち向かうガンシューティング。伝説の裏に潜む謎を追え。

バーチャガンでも大変だわ

敵を倒していくうちに銃が進化していくのは持ち変えがなくていいよね。画面外を撃って弾丸補充ってのも混乱を招かない。でも画面は暗くめで見づらいな。また敵の出現と攻撃も時として異常に速くて、とてもじゃないけどコントローラなんかじゃ太刀打ちできない。最高に不服なのが初期状態だとクレジットが1だけってこと。しかもコンティニューも1回限り。その上再プレイするにも社名クレジットまで戻らされてテンポ台なしって感じです。壮大なストーリーも全く意味をなしてないのがまた哀しい。(かおり)

3

これマジで出すんですか？

いや、最初プレイ画面見たときはマジでびっくりしました。色は変だし、弾が当たったときのモンスターのアニメーションって見た目1パターンぐらいしかなかったもので、てっきりバグなのかと思いました。いつもマニュアルなんて読まないんだけど、さすがになんか売りがあんだらうと思って読んだんですよ。で、書いてある、ウリが。最後のボスは美しいCGとか。で、心機一転ひたすらプレイ。そしてボス面へ。さっさとバーチャガン置いて家に帰りました。詳しいことは右や左のほうを参考にしてください。(池サラ)

2

消化不良のシステムが否！

銃が進化する点がウリなのだが、通常の攻撃はなんら変わることなく特殊攻撃が可能になるというだけ。シーンクリアごとに、進化させた銃が元に戻ってしまうこともシステムを生かしきっておらず、消化不良気味という感じだ。グラフィック面もかなりツライところ。キャラパターンが少なく、なんでダメージを受けたのか全然わからないのは……。操作性は悪くないだけに、かなり損をしていると思うよ。ただ残弾がない状態でトリガーを引かないとリロードを促す表示がでないのは、あまりにも不親切だね。(グハバ)

4

ワールドヒーローズパーフェクト



8月9日発売
使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **8.0**

- SNK
- 5,800円(全年齢推奨)
- ACT(対戦格闘)
- 無限コンティニュー制
- 1人~2人用(対戦) ●タップ対応

ボスキャラも使えるザマスノ
ワールドヒーローズシリーズ最新作の移植。最初からボス、デイトが使用可能だ。

移植度は文句なし、オマケもゲー！

まず何はともあれ、ROMもRAMも使わずに、正直言ってここまで完璧に移植されるとは思わなかったです。そのうえ、とても初めてとは思えないほどコンシューマーへの移植のツボを心得てる。ファンは絶対買います。ただ、ゲームそのものを考えると、格闘ゲーマーすべてにオススメ、とはいかねるかな。このシリーズ独特のセンスやシステムにない人にはツライかも。とはいえ、ネオジオ版より安い値段で、ほぼ同じレベルのプレイとプラスαの要素が楽しめるんだから、ぜひトライして/ (ようこ)

8

ノスタルジックな雰囲気

初代、「2」、「JET」と多少なりともやり込んだ経験からすると、このシリーズは「見た目はあまり変わらないけど、システム、操作はガンガン変わってきている」のがよくわかる。代を重ねるごとに改良されたシステムは、成熟している感もあるが、いかんせん進化の激しい格闘ゲームだけに、もう(ノ)古さを感じさせてしまう。移植度も高く、よくできているし、ロード時間も問題ないレベル。ソフトのターゲットがマニア向けということもあるが、それ以外の人には助めにくいなあ。懐かしさは感じるけど。(ガイア)

7

接待ゲーとして一家に一本

移植度に関しては文句のつけようがないほど。対戦してて意外と気になる要素である読み込み時間が短いのも合格。格ゲー好きな一家なら、バーチャ2、ZERO、ハンター、KOF '95、WHPと5本揃えておけば完璧かも。この5本の中でもWHPは、もっとも気楽に遊べるソフトだと思う。時期的に一番古いという理由もあり、今やると妙に斬新な感覚で楽しめる。ゼウスやデュオなんか強すぎて鼻水出るほど楽しい。賛沢を言わせてもらえば、デスマッチステージや、体力無限などのオマケ要素も入れてほしかったかな。(まさ)

9

発売予定ソフト

同級生〜if〜



8月9日発売
使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均値 **7.0**

●NECインターチャネル
●7,800円(16歳以上推奨)
●ADV(恋愛アドベンチャー)
●バックアップ(5コ)
●1人用●マウス対応

画面に表れる17人の心の縮図
パソコンで人気のアドベンチャーの移植。夏休みの20日間、で17人の女の子に出会うが、

グラフィックはハイレゾモードを使用している

女性ユーザーズ

また完全無欠のヒロインが

グラフィックは好みが分かれるけど、きれいに描けていると思います。移動スピードも読み込みもそう時間がかからずわりと快適。何よりテキストの文字が読みやすいのがいい。でも、建物かほとんど行く場所が限られているのにこれが多いこと。ノーマルサイズだと全体が把握しにくい。何人と出会うてやれるかって問題なんだから、もっと狭くても不都合はないのでは。パソコン版ほどアブナイグラフィックはないけど、まあ見えそで見えないうてのもいいんじゃないでしょうか。シリーズ全部出されてもヤだけど。(かおり)

7

ハイローラーズ

学生生活を振り返って泣けっ!!

アニメ絵でナンバなゲーム。先入観を含めてみると俺が嫌いな部類のゲームなんだけど、遊んでみるとこれがまた楽しい。目をつけた女の子が立ち寄りそうところへ巡回し、さりげない会話のなかで好感度を上げておく。このマメな作業というか、根回しが楽しくてしょうがない。徐々に女の子との仲が進展する様子もドキドキもんですね。エッチシーンこそパソコン版に劣るものの、細かいイベントとかグラフィックはサターン版のほうが勝ってます。高校時代を思い出し、軽い後悔の念を抱きつつ遊んでみては? (居酒屋)

7

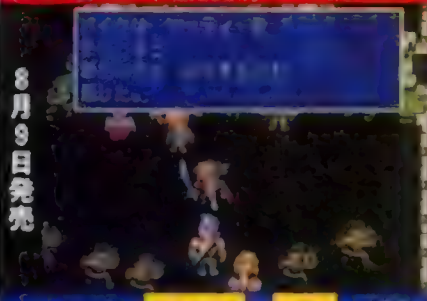
ゲストライターズ

最も楽しいのは1回目

とかく取沙汰された感もあるが、表現を18歳以上推奨の範疇にとどめたのは悪い選択ではなかったと思う。それにシナリオの練り直しや、新たな場面の追加といった、「移植以上のことをやる」姿勢も評価したい。特に高解像度の綺麗さは、今後のこのジャンルに少なからず影響を与える「進化」を見せてくれた……と言うのは大げさかな? 1つ気になるのは、ストーリーがほぼ固定化されているため、2回目以降のプレイは飽きが来るんじゃないかということ。1回目は新鮮さもあってけっこう楽しめるんだけどね。(ジャム)

7

アルバートオデッセイ外伝
Legend of Eldean



8月9日発売
使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均値 **5.0**

●サンソフト
●6,500円(全年齢推奨)
●RPG(フィールドとダンジョン型RPG)
●バックアップ(5コ)
●1人用

新たな伝説が語られる
スーパーファミコンで発売されたタイトルの外伝。復活をはたした不滅の皇帝を倒せ!!

OPでは3兄弟の物語が語られる

待つことに苦痛を感じない人なら

遅い! のひと言に尽きる。町中はともかく(それでも斜めは苦しい)、マップ移動はなんなんだ! しかもこのマップ、拡大を利用してのせいでチラチラして長時間なんてとてもとても。何よりいちいち読み込みが遅い。戦闘画面に入るまで8秒、敵を切り付けて死ぬまで4秒、と1対1の戦闘でさえ最低でも30秒近くとクラッとする。全体のグラフィックや文字フォントもサターンのソフトとはとても思えないし、シナリオにも斬新さやセンスは感じられない。唯一誉められるのはおマヌケなセリフ選択くらいかな。(かおり)

3

定番もののRPGの好きな人に

作りはとっても手堅いものになっていて、コンシューマ向けRPGの基本が詰まっている。ストーリーが一本調子だったり、主人公キャラの個性がちょっと埋没気味なのが気になるが、無難にまとまっている。つまり、斬新なシステムや仕掛けを期待すると、ちょっとガッカリということになるが、RPGファンで、安定を求める人にはこれが丁度いい処方せんになるのではないかな。ジャンルとしてRPGが少ないサターンだけに、よけいそう感じるのだが……。個人的には、人が死なないストーリーには○をあげたい。(ガイア)

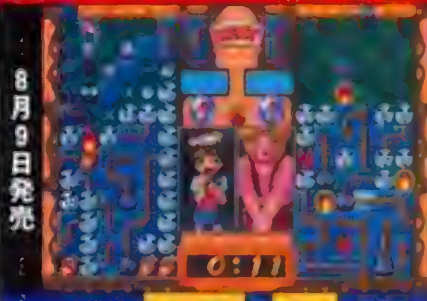
6

サターンでは貴重なRPGだが……

サターンに数少ない純粋RPG。ただ、サターンならではの機能を使っているかといえば、表面的にはまったくそれらは見られない。それが非常に残念だが、半面安心感をもってプレイできた。シナリオも若干1本道な感はあるが、笑いあり涙ありで個人的には気に入っている。物理攻撃が弱くて全体魔法が強めの戦闘が気になるけど、それはまだいいとして、どうしても許せないのが読み込みの長さ。戦闘しかり、街やフィールドへ向かうときしかり。これだけでゲームのテンポが崩れ、全体の印象を悪くしている。(爆弾岩)

6

新型くるりんPA!



8月9日発売
使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均値 **7.0**

●スカイ・シンクシステム
●4,800円(全年齢推奨)
●PUZ(落ちものパズル)
●無限コンティニュー制
●1人〜2人用(対戦)

火を使うだけに熱いパズル!!
導火線をつないで連鎖を作るパズルゲームの第2弾。種火をどう使うかがカギに

キャラにより使えるアイテムも違って

連鎖が難しいよう

「ぶよぶよ」ですら4連鎖が限界のバズルアクションだめだめプレイヤーにはちょっと難しいですね。導火線をつなげるのは見た目より大変だけど、練習モードで意外と簡単に覚えられるのが良いね。爆弾と火を適当に積んでも連鎖してくれるので落ちモノをあまりプレイしたことない人でも楽しめる内容。連鎖の仕組みはおもしろいのももちろん得意な人は燃えるハズ。キャラ別のアイテム効果も違うのでキャラの有利不利も出てくるので対戦もおもしろい。長く遊べるゲームになると思うよ。(あつこ)

7

楽しいな雰囲気は充実気味

よくある落ちモノパズルか? とも思ったが、やってみると意外に独創的。少し遊べば何がどうなるのか理解できるし、連鎖のコツもつかめてくるわかりやすさはカチッとほまるものがあつた。ちゃんと考えれば積み上がったブロックも消せるし、キャラごとのお助けアイテムは使いどころがわかる。ただ、偶発的な連鎖があんまりないのはつらいところかもしれない。もうちょいブロックの種類があってもいいかな。憎めないキャラと、かわいらしい雷だるまブロックが対戦のギスギス感を解消しててグー。(居酒屋)

7

変なノリが好きだったんだけど

導火線に火をつけるのはやっぱり楽しい。キャラは多少の入れ替えはあるものの、前作をやっていたら素直にプレイできます。新登場の火種は有効に配置すれば、爆発的な連鎖が可能。人対人の対戦で効果を発揮しそうです。やや中だるみになりがちだったCPUとの対戦も、時間制限がつき、決着がつきやすくなったのもいいですね。誉めてばかりでしたが、ちょっぴり残念なのが、キャラが小さくなり、まともなキャラが増えた点。あの変テコなノリが好きだったんだけど。エンディングは強化され見応えあり。(綱島)

7

発売予定ソフト

タイトーチェイスH.Q.
プラスS.Q.

8月9日発売

使用テンソルの完成度 **100%** 難 **5.33**

- タイトー
- 5,800円(全年齢推奨)
- RAC(ドライブアクション)
- 制限コンテンツあり
- 1人用●レーシングコントローラ

懐かしいゲームのカップリングで、もちろんナンシーの声まで完全移植。現役で稼働していたころは、結構ハマってプレイしていたんだけど、今見ると古さは感じちゃうわね。短時間集中型のゲームなので、パッと見たときの印象が強くなっているからだと思うけど。それから、パッドの設定に気に入ったものがないのが残念。どうせだったら、自分で好きなようにカスタマイズできればよかったのに。2本セットということでオトクなんだけど、完全移植+αがあればもっと積極的になれたんだけどね。これって賛否? (みにい)

5神秘の世界
エルハザード

8月9日発売

使用テンソルの完成度 **100%** 普 **7.33**

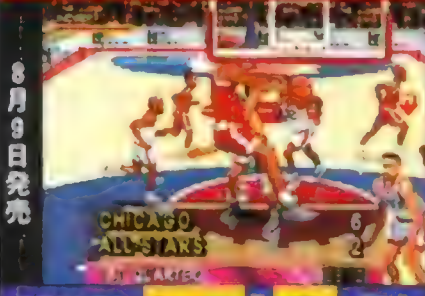
- バイオラルDC
- 6,900円(全年齢推奨)
- ADV(ムービー付アドベンチャー)
- バックアップ(3コ)
- 1人用

私はOVA版しか見たことがないんですが、内容はTV版に近いらしいです。原作を知っている人はアニメ版をアレンジしたストーリー展開やエンディングがたくさんあるところなどに楽しめると思うんですが、まったく知らない人が遊ぶにはすんなり入り込めない気がします。内容はそれほど難しくないのでこの手のストーリーって好き嫌いあるからそこが問題。割り切って楽しむならOKだけど。残念なところはアニメーションする部分が少ないところかな。もちろんファンにはオススメできるゲームです。(あつこ)

7

マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャムTB

8月9日発売

使用テンソルの完成度 **100%** 普 **6.66**

- BMGビクター
- 4,800円(全年齢推奨)
- SPT(バスケットゲーム)
- バックアップ(3コ)
- 1人~2人用(対戦)

スポーツゲームというジャンルは好きなんだけど、操作するボタンが多すぎると挫折しちゃうんだよね。私は、このゲームには、操作するメンバーが、固定された1人だけですむモードがついているのがウレシイ。本格的にプレイしたい人は「操作する選手が状況に応じて変えられる」モードをどうぞ。キャラクターがかなり大きいから、コートが多少狭いような感じがするけれど、これは好みの問題かな。欲を言えば、オプションやゲームモードの項目は、わかりやすいかな文字にしてほしかった。(みにい)

7

女性ユーザーズ

完全移植なんだけど?

懐かしいゲームのカップリングで、もちろんナンシーの声まで完全移植。現役で稼働していたころは、結構ハマってプレイしていたんだけど、今見ると古さは感じちゃうわね。短時間集中型のゲームなので、パッと見たときの印象が強くなっているからだと思うけど。それから、パッドの設定に気に入ったものがないのが残念。どうせだったら、自分で好きなようにカスタマイズできればよかったのに。2本セットということでオトクなんだけど、完全移植+αがあればもっと積極的になれたんだけどね。これって賛否? (みにい)

5

アニメ版を見た人はどうぞ

私はOVA版しか見たことがないんですが、内容はTV版に近いらしいです。原作を知っている人はアニメ版をアレンジしたストーリー展開やエンディングがたくさんあるところなどに楽しめると思うんですが、まったく知らない人が遊ぶにはすんなり入り込めない気がします。内容はそれほど難しくないのでこの手のストーリーって好き嫌いあるからそこが問題。割り切って楽しむならOKだけど。残念なところはアニメーションする部分が少ないところかな。もちろんファンにはオススメできるゲームです。(あつこ)

7

スポーツは本場でね

スポーツゲームというジャンルは好きなんだけど、操作するボタンが多すぎると挫折しちゃうんだよね。私は、このゲームには、操作するメンバーが、固定された1人だけですむモードがついているのがウレシイ。本格的にプレイしたい人は「操作する選手が状況に応じて変えられる」モードをどうぞ。キャラクターがかなり大きいから、コートが多少狭いような感じがするけれど、これは好みの問題かな。欲を言えば、オプションやゲームモードの項目は、わかりやすいかな文字にしてほしかった。(みにい)

7

ハイローラーズ

システムはグー。でも古い?

望まれつつも、決して完全移植されることのなかったアーケード版のファンだった昔を思い出させる作品(歳がばれちゃうね)。ただ、他の復刻系移植ゲームに比べると、元の粗さが目立ちすぎるといえる。システムは単純かつ、おもしろいものなので、より練り込んだものをリメイクしてほしいなあ。演出とか小気味よくて、すいすいプレイできてしまうから、空き時間にちょっとプレイ、という人には向いている。でも、万人向けかというと? やっぱマニア向けということに……。 (ガイア)

6

まとまり度は高い。あとは好み

元のパソコン版は残念ながらプレイしていないが、じっくり作り込まれた感覚がひしひしと伝わってくるADVだ。ストーリー的にも、キャラクター的にも興味を引く仕掛けが随所に盛り込まれている(パートナーによるストーリー分岐などがそう)。ともすると、ストーリーにオンブにダッコ、だらだらプレイになりがち。ADVにプレイ時間の概念を盛り込み、緊迫感を演出しているあたりは見事。これを買うか買わないかは、絵柄、ストーリーなどから判断できる好みの問題になるでしょう。よくできてます、コレ。(ガイア)

7

結構ナマっぽい

本場のNBAとかテレビでやってたりすると、ついつい見てしまうアレ。今まであったこの手のゲームとは違い、自分のチームの攻めの視点になっているのは、かなりわかりやすく。出てくるプレイヤーとか有名なんだろうけど、俺はよく知らない。でも、顔とかなんかそれっぽくて誰が得点したかわかりやすいし、結構笑いとれて、良いんじゃないかな。操作性もヨイしょって感じてタメがあってNBAらしさが出てくる。日本のバスケもあんな感じでプレイしてくれると流行るんだろうけど。(池サラ)

7

ゲストライターズ

Mr.ドライバーも健在!

基本的に移植度は○。あの広川太一郎ライクのリズミカルなボイスも健在だ。しかし、そのゲームシステムや、グラフィックにはどうしても古さを感じてしまう(忠実移植ということなので、やむを得ないとは思いますが……。せめてオマケ的要素として、流行のムービーやオープニングの気の利いた演出などでハッパリを利かせても良かったのでは。このような内容から推測すると、次世代の若いユーザーには、このゲームの本当の良さは伝わらないかもしれない……。あくまでもファン向けと言えるのでは? (リアル)

5

アニメ好きならこれはお薦め

TV版は他の強力なラインナップに押されて人気は今ひとつだったけど、世界設定や登場キャラが個性的な良作。ゲームのほうも、決してTVやOVAに引けを取らない力作。パソコン版と違う点は、オープニングソングが「あつい気持ち」になった事(取り込みがキレイ)と、女性キャラの登場ムービーがついた点。エンディングも多そう(僕は菜々美だった)なので、もう1度プレイしたいな。原作を知らなくてもOKだし、知っている人もオリジナルの4人目の神官が新鮮なので楽しめるでしょう。また泣ける部分もあって○。(網島)

8

君はカリームを知っているか!?

バスケットゲームとしてはごく標準的な作り。プレイするのに難しいテクはいらず、アリウープやノールックパスなどそれなりのテクも使える。ただ、特別な演出があるわけでもなく、実名で出るのは2人だけ。その2人、マジック&カリームというかつての大スター監督とはいえ、日本ではどれほど知名度があるか。どちらかといえば、向こうの国で本気になってNBAグッズを収集している人たちのコレクターズアイテムとして存在するソフトという気がするな。取り込み動画で展開するデモはやたらとカッコいい。(TETSU)

6

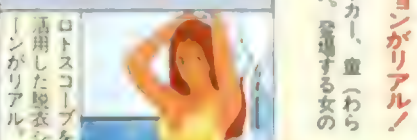
発売予定ソフト

GALJAN(ギャルジャン)



8月9日発売
使用サンプルの完成度 **100%** 価格 **5.33**

- 重(わらし)
- 6,800円(18歳以上X指定)
- TAB(脱衣麻雀)
- 無限コンティニュー制
- 1人用



女性ユーザーズ

画面の中のチラリズムって……

カメラや曇ったガラスなど色々な視点から女の子の脱衣シーンが見られるというのがウリらしいんですが、モニター越しじゃあまり実感できないような。キャラクターのビジュアルやアニメーションの仕方も自然で個人的には好きなんです。他の脱衣麻雀に慣れてしまっている人にはあまり好まれないかも。麻雀の内容もどこか違和感があるんだよね。(6回連続リーチ発っていうのもねえ) そのぶん役満で和がるとそれなりに見返りがあるシステムは、役に問わず勝てば脱ぐものよりずっといいと思うけど。(あつこ)

6

ハイローラーズ

さわやかムッパンて感じ

実際の映像から起こしたアニメーションシーンがウリの麻雀っすな。やっぱりウリなだけあって、さわやか系の絵なのになまめかしい動きがリビドーを高めるといえる。素人っぽい声も、なんだかゲームと合っていていいですね。難を言うなら脱衣シーンの短さですか。露出度は乳首&半ケツありで及第点。でも、麻雀部分がだいたいダメかもしれん。CPUが和るときって、だいたいツモ。しかもでかい手とくりゃ、疑っちゃうのが人の常というものでしょう。勝負が早くつく点ではいいんだけど、イカサマはいかんね。(居酒屋)

6

ゲストライターズ

実写取り込みじゃ胸が揺れない

脱衣麻雀はイライラと満足感が交互にやって来るから、暇つぶしに最適で好きなジャンルなんだけど、ギャルジャンはごほうびの部分が物足りない感じがする。理由としてはフルサイズ画面を使用していない点と、キャラの表情ウィンドウ表示が全くない点かな。声優の声はみんな同じみたいだし、いわゆる基本の部分がおろそかになっています。基本の部分をしっかり作ってから、実写取り込みやチビキャラ演出を行うべき。露骨に言ってしまうと、胸揺れないアニメ麻雀には全く魅力を感じません。難易度も疑問。(綱島)

4

競馬データSTABLE



8月23日発売
使用サンプルの完成度 **100%** 価格 **4.33**

- ナグザット
- 8,800円(全年齢推奨)
- ETC(データベース)
- コンティニュー無し
- 1人用



よく調べてはあるんだけど

中央競馬の過去7年間のデータと1口に言ってもすごい量。でもさ、果たして過去7年間ものデータを必要とする人っているの? 今後のレース予想に役立てるにしてもせいぜい過去3年程度で十分だと思うけど。あとデータベースのわりには操作が面倒。表示した馬の親や産駒はすぐ見れても兄弟のデータを見るにはいちいち同じ手順を踏まなきゃなんだもん。せめて前ページ戻りのボタンは欲しい。あとどの厩舎がどんな馬達を育てたかって一覧も欲しかった。それでも新たなサタールの使い道としてはいいのかもね。(かおり)

4

ターゲットがはっきりしない

競馬マニア、競馬初心者、どちらに向けて制作されたのかがあいまいなところが惜しい。画像などもあまりなく、検索性も最低限のものしか備わってないデータベースが非常に惜しい。こういったものはじっくり時間をかけて、眺めるだけでも楽しいものにしてほしかった。競馬人口が増えたといっても、ちょっと取りつくシマがない感じ。ぜひ次回は、エンタテインメント性を上げたものを作って欲しいと思うのですが……。育成ソフトだけでない、競馬のおもしろさを表現したものにしてほしいなあ、と思います。(ガイア)

4

目では楽しませてくれないの?

データの絶対量には脱帽。しかし、ソフト自体のコンセプトが曖昧のような気がする。玄人さん向けに文字データ中心なら何代にもわたる血統表が見られるような突っ込んだ情報が欲しかったし、競馬を楽しむさせるデータなら、名シーンのムービーやジョッキーの顔写真など、エンタテインメント的な配慮がほしかった。また、データ検索時の操作も、せめてBボタンで直前の画面に戻るくらいのはしてほしい。ただ、これだけのデータは貴重だとは思っているので、これを活用した改良版をぜひとも望みたい。(爆弾岩)

5

編集部総評

今回はライセンスばかりのソフトが集まった。次回では拡張RAMカードリッジ初対応の「リアルバウト餓狼伝説」をレビュー予定だ。次号も目が離せないぞ。

今回は佳作タイプが多いですね。夏休みは1本でも多く、と思ってるちょっとリッチな人には嬉しいね。個人的には「WHP」を押します。(ようこ)

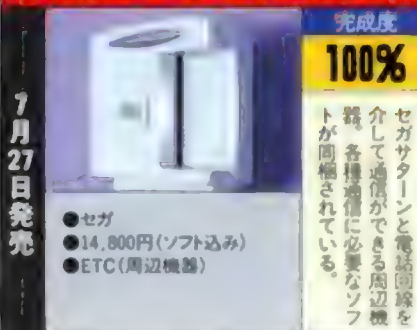
佳作だらけ。夏休みにじっくりプレイしたいなら、「エルハザード」や「アルパート」、「同級生」あたり。でもやっぱり好みの問題だね。(ガイア)

7月の話題作ラッシュのあとは、焼き直しものが目について少々パワーダウンという気も。余裕があればネットワークに手を出すのもいいよ。(ジャム)

新着ソフトチェック!!

今回は既発売のため評価の対象外としたセットソフトと、ソフトが同梱されたサターン用モデムの2つを紹介。モデムの登場でサターンも本格的マルチメディア時代の到来か?

セガサターンモデムセット



7月27日発売
完成度 **100%**

- セガ
- 14,800円(ソフト込み)
- ETC(周辺機器)

セガサターンと電話回線を介して通信ができる周辺機器。各種通信に必要なソフトが同梱されている。

真・女神転生デビルサマナー
スペシャルBOX

8月9日発売
完成度 **100%**

- アトラス
- 7,800円(全年齢推奨)
- RPG+ETC
- 1人用

これまで発売されたRPG本編と悪魔全書、ゲームのBGMをアレンジした8cmCDがついた豪華版。

BOXの中味は、すでに発売されている「デビルサマナー」とそのデータベースである「悪魔全書」、ディレクターの岡田氏とアートディレクターの金子氏のトークと、ゲーム中のBGMのアレンジ曲を収録した8cmCDといった内容。ゲーム自体は、先に発売されている同タイトルからの変更点は見られない。しかし、不親切と不評だった取り扱い説明書が改善され、価格設定も非常に魅力的である。これから「デビルサマナー」を遊ぼうと思う人は、迷わずこちらを買うのが吉。

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

次世代裏技リーグ

64 スーパーリアル麻雀PV

3人目の栗原真理からスタート
bit級 東京都・北川達也・25歳

早くエンディングが見たい/ という人にオススメの裏技。タイトル画面でコマンドを入力すると、香山



タイトル画面で「START」を入力すると、香山タマミの自己紹介画面が表示される。この画面でコマンドを入力すると、香山タマミの自己紹介画面が表示される。

香山タマミの自己紹介画面の後、麻雀の対戦画面が表示される。この画面でコマンドを入力すると、香山タマミの自己紹介画面が表示される。

タマミの自己紹介デモの後、いきなり3人目の栗原真理から始められる。エンディングまでかなりの近道になるね。3人目なので当然手強いぞ。



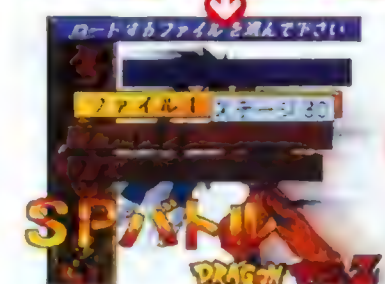
Ritsuko Aiharaの自己紹介画面の後、麻雀の対戦画面が表示される。この画面でコマンドを入力すると、香山タマミの自己紹介画面が表示される。

32 ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

ステージセレクト
bit級 栃木県・今井敏明

原作やアニメじゃ見られない夢のバトルができる「SPバトル」。その「SPバトル」でステージセレクトができる裏技だ。これを使えばステージ1をクリアするだけで全30ステージが選択可能になる。「SPバトル」は通常のステージをクリアするか、本誌のVol.11で掲載されたコマンドを使用しないと遊べないぞ。

「SPバトル」を出すコマンドはタイトル画面でX、Y、Zを押しながらスタートボタンを押す。全ステージクリアならなおよし。



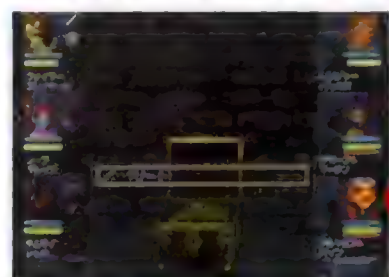
ロードするファイルの選択画面で、2ボタンを押したまま左か右にキーを入れる。ボタンを放せばステージセレクトOKだ。

ただでさえクリアするのが難しいこのゲームでも、この裏技を使えば、お手軽に最終ステージまで進むことができるぞ。

32 ウィザードリィⅥ&Ⅶコンプリート

宝箱取りほうだい
bit級 神奈川県・杉浦雅之・19歳

RPGを楽に進めるのに必要なものといえばお金。アイテムを売ってお金を稼ぐのにピッタリの、宝箱の中身を何度も取れる裏技を紹介。やり方は宝箱を見つけたら「さわる」コマンドを1度使ったあと宝箱を開ける。中身を取ってそれぞれキャラクターに持たせると、消えるはずの宝箱がなぜかそのまま残っているぞ。



宝箱の中身を取ったら今までの手順を繰り返す。アイテムがどんどん増えていくぞ。

8 NIGHTS

マップが動く
bit級 長野県・桜井友江・24歳

大人気の「NIGHTS」からちょっとした裏技を紹介。DREAM DATAの画面で表示されたステージのマップの回転を自由に変えられるぞ。Lで左回転、Rで右回転、L・Rボタン同時押しで回転を止められる。ステージをじっくり見られるぞ。

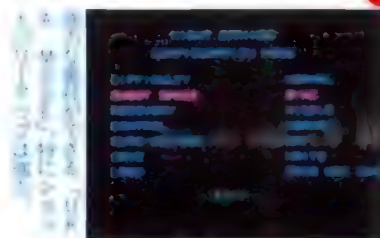


32 ナイトストライカーS

URAモード

bit級 茨城県・金子和宏・25歳

ステージセレクト、レーザーのパワーアップができる「URA MODE」のコマンドを紹介。タイトル画面でL、X、Y、Z、R、L、Rの順に押すとメニューの下に「URA MODE」という表示が出るぞ。



ステージセレクトは「URA MODE」のタイトル画面で、Xを押しながらスタートを押すと「オリジナルゲーム」、Yを押しながらスタートを押すと「エクストラゲーム」になる。この場合は、選択したステージのみプレイできる。



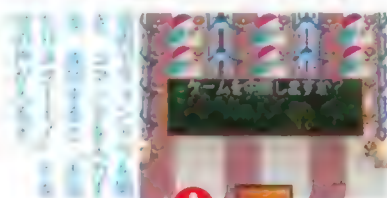
16 実戦 パチスロ必勝法/3

フラグ仕込み大会

bit級 鹿児島県・田川幸二

自分の好きなフラグを仕込む裏技だ。やり方はまず店内に入り、コマンドウィンドウを開く。LとRボタンを同時に押しながら「タイトルに戻る」を選び、「Yes、No」の選択画面で上、下、X、Y、Zの順にコマンドを入力する。このとき声が入れば成功。次に台に座り、スロットの画

面でウィンドウを開け、L、Rを押しながら「店内を移動する」を選ぶと「フラグ仕込み大会」と表示され好きなフラグを仕込むことができる。



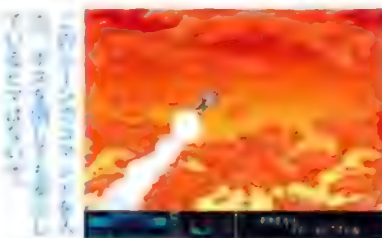
16 メタルブラック

隊長機モード

bit級 東京都・野口享・20歳

ボーナスステージの機体がすべて5万点の隊長機になる裏技だ。まず、ステージ1のボス「アバルトヘッド」を倒す。そして、自機が上昇を始め

るシーンが現れたら、ステージタイトルが出るまで上、上、下、下、左、右、左、右、B、Cの順に押そう。これで高得点が狙えるはずだ。



16 ビグー撃/パチスロ大攻略

セット打法

bit級 千葉県・松田慎司・18歳

セット打法が可能になる裏技を紹介しよう。「クランキーコンドル」という台を選択する。Yボタンを押しながら下を押してスロットのリールを回転させる。「カリッ」というリーチの音が鳴れば成功だ。



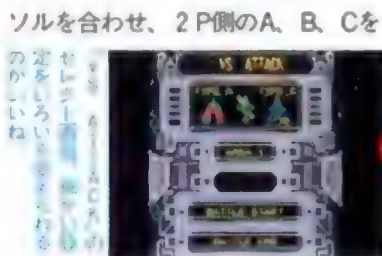
16 首領蜂(ドンパチ)

VS ATTACKモード

bit級 山梨県・ハリガネ図鑑

連続して敵を撃つことで高得点が稼げる首領蜂。得点を競う「VS ATTACK」が追加できる裏技だ。やり方は「SCORE ATTACK」にカーソルを合わせ、2 P側のA、B、Cを

押しながら1 P側のスタートボタンを押す。2人同時プレイの時のみ可能な熱いモードだ。クリアすると選択できる面数も増える。



裏技大募集

- 次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。
- ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、

ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。

- 同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

4ビット級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32ビット級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16ビット級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8ビット級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株
「セガサターンマガジン」編集部 「次世代裏技リーグ」係まで



W's

CHISA (Vo&G), YUKA (Vo&Key), SPARK (G), TORU (B), IKURO (Key) の5人を主軸にした謎のユニット。SF(版ウィザードリィ外伝Ⅳ)の3枚のシングルCDすべてに、彼らの演奏するイメージソングが収録される。このユニットの正体が知りたい人は、8月24日渋谷オンエアウェストで行われるライブへGO!



ウィザードリィ外伝Ⅳ
～胎魔の鼓動～
ドラマCDスペシャル
第一景 運命之邂逅

演奏&歌 W's
1,000円
東芝EMI
発売中
イメージソング「to the TRUTH」他 全3曲

IKURO「僕は「ウィザードリィ」の音楽を最初からやっていたんですが、イメージソングをやることになって、ユニットでやろうということで結成されました。今回ボーカル曲を入れた理由は、「ウィザードリィ」は地味なゲームなので、少し派手にアピールしようと思った感じなんですけど、すごく居心地良くて。仲間って素晴らしいと思います(笑)。しばらくはお兄さんたちに、音楽のことをもっともっと教えてもらおうつもりです。

CHISA「私は、ずっと1匹狼タイプでやってきたので、ユニットでやっていけるか、実は始まる前は心配だったんですけど、すごく居心地良くて。仲間って素晴らしいと思います(笑)。しばらくはお兄さんたちに、音楽のことをもっともっと教えてもらおうつもりです。

歌については、2人の声が合わさるとこんなに新鮮なんだと、出来上りを聴いて、初めて安心しました」

YUKA「やっぱり最初は不安でした。みんな個性がバラバラでしょ、でも、逆にそれがおもしろいし、音楽では不思議な一体感があるんですよ。CHISAが言ったように、2人の声って全然違うけど、お互いになんかお互いにあるんだとわかりました」

SPARK「アレンジが凝っているんで、久々にレコーディングに苦労しましたね。出来上りを聴くとがっかり、なんて曲も少なくないんですけど、今回は本当に珍しく非常に満足しています。

ユニットについては、アマチュア時代からバンドは非常に難しいという印象があったんですよ。だから、まさか自分がバンドをやると思っていたなかった。15歳くらい若返った感

じです」

TORU「僕もやっぱり若返った感じ(笑)。中学生くらいの、初めてバンドを組んだ頃のワクワク気分が蘇ってきましたね。

ツインボーカルみたいな形が、あまり数多く出ていないんで、そこに可能性があると思っています。僕はふだんライブサポートをやってて、これが野郎ばかりなんですけど、繊細な声があるといつもとは違ったフレーズを弾いてたりする。不思議なものですね」

IKURO「僕が立てた企画だったんですが、人選的に間違っていなかったなと実感しています。特に、CHISAとYUKAの組み合わせは絶妙でしたね。彼女達は、得意な音域部分が全然離れているから、一緒に歌うとすごく太い声に聴こえるんです。演奏は、生音を入れたのでグルーブ感はバッチリノ。作詩も安室奈美恵の歌詞を書いている人に頼んで、これもバッチリハマった。本当に満足です。

今度8月24日にライブもやるんですが、今後は、期間限定ユニットでいろいろやりますので期待してください。1年みんなでお祭りやって、パッと終わりにしよう。ライブでは持ち歌の3曲と、ユニットのイメージを考えて、マドンナのカバーをやります。あとは、彼女達のファンのために何曲か、それとアニメのヒット曲メドレー。夏休みの最後に皆で楽しくダンスパーティーをしようよという感じのものにします。僕たちのユニットの自主公演ですので、誰にも束縛されずに、自分たちの楽しいステージをやりたいと思っています」

Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン
読者プレゼント

1 セガサターン対応ソフト
●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年7月26日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。



2 セガマルチ
コントローラー
●5名

ナイツも発売され、すでに感触を楽しんでいる人もいると思うけど、アナログ対応なら過去のゲームでもOK!?



3 「同級生～if～」
ビニールバッグ
●20名

非売品/提供 NECインターチャネル

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募し

てください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは8月9日(当日消印有効)、発表は本誌10月25日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)

4 「スーパーリアル
麻雀PV」
豆本セット●3名

非売品 提供/セタ



5 「ラングリッサーⅢ」
ポストカードセット
●15名

非売品/提供 メサイヤ



6 「神鳳拳」
テレカ
●3名

非売品/
提供 ザウルス



6月14日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)

静岡県・谷口 圭、愛知県・藤原伸和、神奈川県・小宮貴信
山口県・杉浦幸一、東京都・岡崎実智、埼玉県・小林春樹
東京都・柴田利之、神奈川県・風間晃寿、愛知県・高橋雅之
奈良県・渡部 均、京都府・羽根田 貴、高知県・井上和人
岐阜県・山上裕一、徳島県・本間貞行、大阪府・渡部公弥
福岡県・平井康弘、長野県・佐々木和利、栃木県・豊木理香
奈良県・谷 和代、兵庫県・鈴木 聡
②「きんぎょぱん」ビニールミエール」ポスター(3名)
福岡県・岡本功二、埼玉県・菅井英司、群馬県・入澤良樹

③「ザ・タワー」ジグソーパズル&ポストカードセット(3名)

東京都・山口昌恭、長崎県・加川ひろみ、滋賀県・八尾哲也
④桜井智サイン色紙(2名)

京都府・黒田一郎、山口県・廣田直光

⑤「Body Special 284」ジグソーパズル(5名)

千葉県・井上鉄也、東京都・柿崎充洋、神奈川県・白井利雄
岐阜県・太田慎吾、熊本県・荒木正行

⑥「水戸黄門 風雲再起」テレカ(5名)

和歌山県・上野成浩、兵庫県・浜 美加、徳島県・大沼 剛
群馬県・富士武司、岩手県・吉田健矢

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

待望の夏休みに突入し、おおいにサターンソフトを堪能していることと思うけど、この夏のサターンソフトの充実ぶりはすさまじいの一語。サターン発売以来約2年、様々な蓄積が花開いたという感じだね。年末以降の超大作の発表も、カウント・ダウン状態。期待して待て!!

セガサターンマガジン8月23日号は
8月9日発売です

本誌の内容に関する
お問い合わせは

03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで ※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

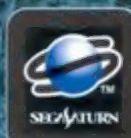
編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 黒谷慶大
砂金雅彦/編集協力 ヘッドルーム(政綱大介 山田朋一 前田 文 高橋祐介 野本由起) ターニン
グポイント(福元徹也 渡辺智子) メディアミックス(田中 茂) 山猫有限会社(浅川直樹 新明敏
夫)/アシスタント 小菅 誠 小嶋 歩 田所妙子 上田裕生/ライター 折原光治 佐々木功一 小
林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 渋谷洋一 柳田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川
口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 杉本慎司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 柴山通久 たか・び
ー 中島健次 計生瑞代 飯田REI 藤原昌之 山内康彦 工藤 剛/レイアウト 村田雅英 渡辺
緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 瀬川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬
典夫 藤澤久美子) 金井真由美 部野庵(白勢勇枝) 吉田正人 ウォッシュ 大橋広史 木下友秀/フ
ォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々木啓介 田中修一 井手宏幸 満田
誠/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 パン三 ポン吉/Special Thanks MEGA
FORCE(France)/写植 ケイズグラフィック 大洋プロ 三共社/校正 フィールドアップ/印
刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部にお送りく

ださい(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



**画面分割での対戦はもちろん、
通信対戦ケーブルでの対戦も可能！**

人型兵器が繰り出す、撃つ・殴る・
投げる・斬るなど多彩で豪快なアクション！

独自のオリエンタルファンタジー
世界を美しく描き出す超美麗グラフィック！

秒間60コマをキープし、ド迫力の映像と
華麗な演出の数々を実現！

対戦格闘と3Dシューティングを融合した、
超新星「格闘STG」誕生！

鋼鉄霊域

STEELDOM

3D対戦格闘STG スティールダム

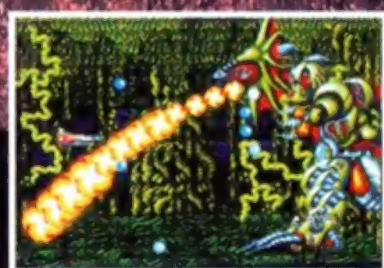
9月6日発売予定

通常版 5800円(税別)

対戦ケーブル同梱版 6800円(税別)

※対戦ケーブルはハイパーリヴァージョンにも使用できます。





サンダーフォース2 と サンダーフォース3 をパック

サンダーフォースゴールドパック 1

9月20日 発売予定 **4800円** (税別)

THUNDER FORCE

Gold Pack 1, 2

- ミリオンセラーシューティングがセガサターンで蘇る
- オリジナルムービーを収録
- ボーナストラックにCD-DAのアレンジ曲を収録
- シューティング入門者の為のKIDSモードを搭載
- それぞれ2作品入って嬉しい低価格。ファン必携!

サンダーフォースゴールドパック 2

10月発売予定 **4800円** (税別)

サンダーフォース4 と サンダーフォースAG をパック



さあ、キミの番だ!!



Virtua Fighter

Kids™

バーチャファイター キッズ

新発売 【5,800円・格闘アクション】

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
TEL 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報もインターネットでご覧になれます。 <http://www.sega.co.jp>



■君も鉄人!「コンボつく〜るモード」

プレイヤーの意のままに、各種の連撃技を編集・解析し、空きボタンに登録できる新システム。



■あの娘も楽勝!「キッズモード」

コンピュータが、その時々最適な攻撃技を出してくれるという超スグレモード。

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993, 1996



SEGA SATURN™

希望小売価格 ¥20,000 (税別)

